

PASALO EN GRANDE CON NUESTRA SUPER DEMO DEL TINY SKWEEKS

600 ptas. revista de videojuegos de PC Año I • Nº3 • 1992

Incluye disco de 3 1/2´

ECTS'92
La Feria Europea del Videojuego

Ultima Underworld
The Stygian Abyss

Descubre los misterios del abismo

Lemmings II
Están al llegar

Todos los trucos del: KING QUEST V, HOOK y más...

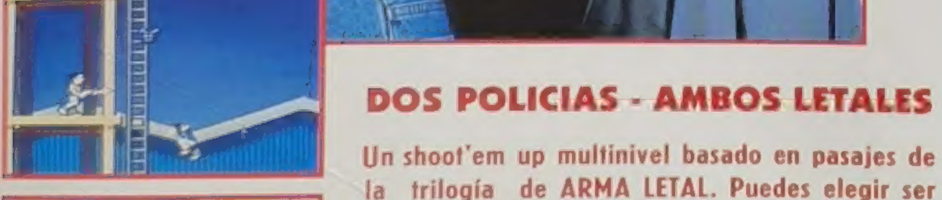
INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
La aventura continua

00003
8 414090 201261
np Editorial Nueva Prensa S.A.

PON A PRUEBA TU FU





DOS POLICIAS - AMBOS LETALES

Un shoot'em up multinivel basado en pasajes de la trilogía de ARMA LETAL. Puedes elegir ser cualquiera de los dos policías... cada uno con distinta fortaleza y debilidad. Hay muchas misiones que completar incluyendo el rescate de la chica secuestrada, la persecución y detención de traficantes de droga, el encontrar y arrestar al policía asesino y mucho más.
Podrás elegir el nivel que cumpla tus objetivos.

Es brutal, rápido y... ¡LETAL!

C64 / ST / AMIGA / PC



En las ciudades de todo e de coches ruidosos, cont

Un sistema de comunicaciones masivo e nacionales no parecen encontrar la so comunicaciones que funcione proporcior de grandes beneficios económicos - pero Para empezar, dirige tu propio ferroca amplía líneas y desarrolla una de las má con préstamos bancarios compra terrer almacenes, fábricas; invierte en bolsa y

PC / AMI



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ERBE SOFTWAR

ERZA Y CEREBRO, Y...

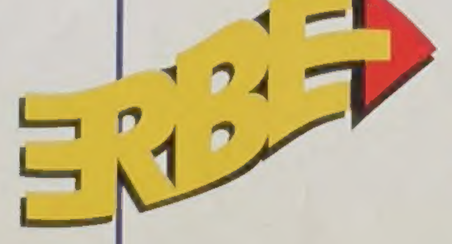


l mundo hay una multitud
minantes y abandonados.

necesario, pero los gobiernos locales y
lución. Si puedes crear un sistema de
arás un gran servicio al mundo además
eso es sólo el principio...
ril de transporte público y mercancías,
eficientes y beneficiosas rutas. Después
os y construye urbanizaciones, hoteles,
onsigue un imperio financiero.

A / MAC





¡RIETE COMO UN NIÑO!

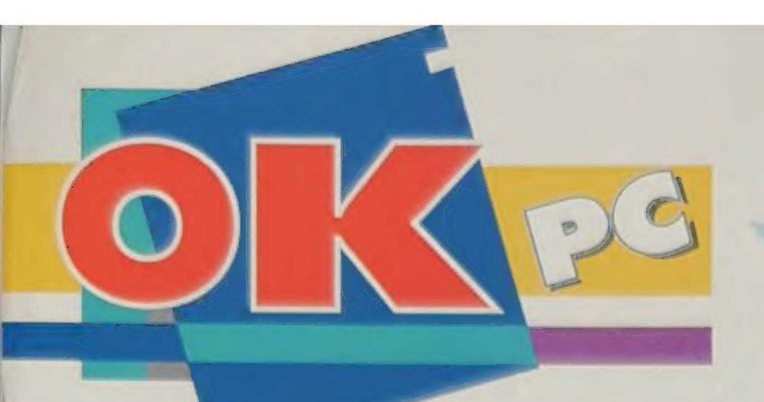


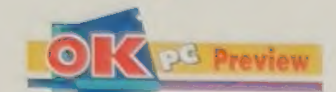
WIZBALL se casó y tuvo un hijo... WIZKID.
Es justamente como su padre, ¡no puede resistir los desafíos! Nifta, su fiel gato amigo ha sido secuestrado al igual que Wizard y Wizball.
Todos ellos han sido encerrados en las mazmorras del castillo de ZARK, excepto Nifta que ha sido llevado a la cárcel Turtle.
¿Lo has cogido?, bueno ¡eso es sólo el comienzo de la aventura!



ST / AMIGA / PC

E . SERRANO, 240 . 28016, MADRID . TELEF. (91) 458 16 58





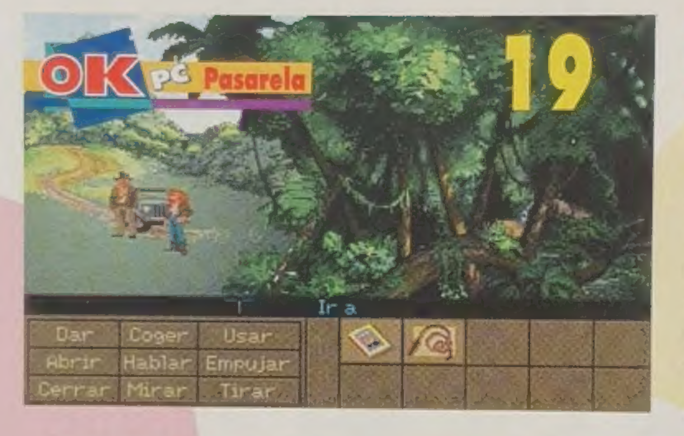
8



Lemmings II TODAVIA MEJORES QUE ANTES
Con este juego se romperá el mito de que segundas partes nunca fueron buenas.



Ultima Underworld: The Stygian Abyss
UN DESAFIO A TU INTELIGENCIA
Tendrás que poner lo mejor de tu cerebro para moverte a través de estos calabozos en 3-D.



Indiana Jones and the fate of Atlantis
VUELVE EL HEROE
Si lo echábais de menos, por fin podéis disfrutar de otra maravillosa aventura de uno de los más audaces personajes de la pantalla. Coged vuestro látigo y ¡a por todas!

Cruise for a Corpse
DESCUBRIENDO AL ASESINO
Ya sabemos quién mató al magnate Niklos Karaboujdan. Tú puedes saber también como llegamos a esta conclusión si sigues antentamente nuestras piestas.





LONDRES 92
LA FERIA DE LA FANTASIA
Todo lo que debéis saber a cerca de los próximos lanzamientos de videojuegos que están preparando las compañías, más prestigiosas del sector.

Y también:

OKPC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Aquí nos volvemos a encontrar un mes más. Sabes de sobra que agradecemos tu confianza y trabajamos a fondo para impresionarte en cada número un poco más.

Tú eres nuestro único objetivo válido y por eso pensamos siempre en darte lo mejor de lo que actualmente se "cuece" en el mundo del PC.

Por nuestra pasarela desfilan varios juegos de calidad, desde el genial «Ultima Underworld», hasta el esperado «Indiana Jones and the fate of Atlantis». Trás la ventana de nuestras páginas podrás ver cómo están hechos y cuales son sus objetivos primordiales. También llevamos varias de coches para que te pongas a cien en pocos segundos, y si te va lo de desenmarañar complicados asesinatos, Sherlock Holmes viajará hacia tu casa en CD-ROM para echarte una mano.

En la sección de Tricks & Tracks, te ponemos en bandeja al asesino de «Cruise for a corpse», te desvelamos cómo ganar a Garfio en «Hook» y te enseñamos a disfrutar de los enigmas de «King Quest V», ¿qué más quieres?.

Estuvimos en Londres, para ponerte sobre la mesa todos los secretos que sobre los juegos de PC os esperan en los próximos meses. Será demasiado para vuestro cuerpo.

TINY SKWEEKS, un divertido reto.

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 o superior.
560k de RAM libres.
Unidad de disco: 3 1/2".
Tarjeta gráfica: CGA,VGA.
Tarjeta de sonido : Adlib, SoundBlaster.

Instrucciones de carga de la demo «Tiny Skweeks» : Introducir el disco demo en la unidad A: ;Teclear DEMO y pulsar "enter". Si deseas configurar algunas opciones del juego, antes de jugar, teclea INSTALL y pulsa "enter", una vez realizada esta operación vuelve a teclear DEMO y "enter" para jugar.

Nuestros anunciantes:

LINEA DIRECTA

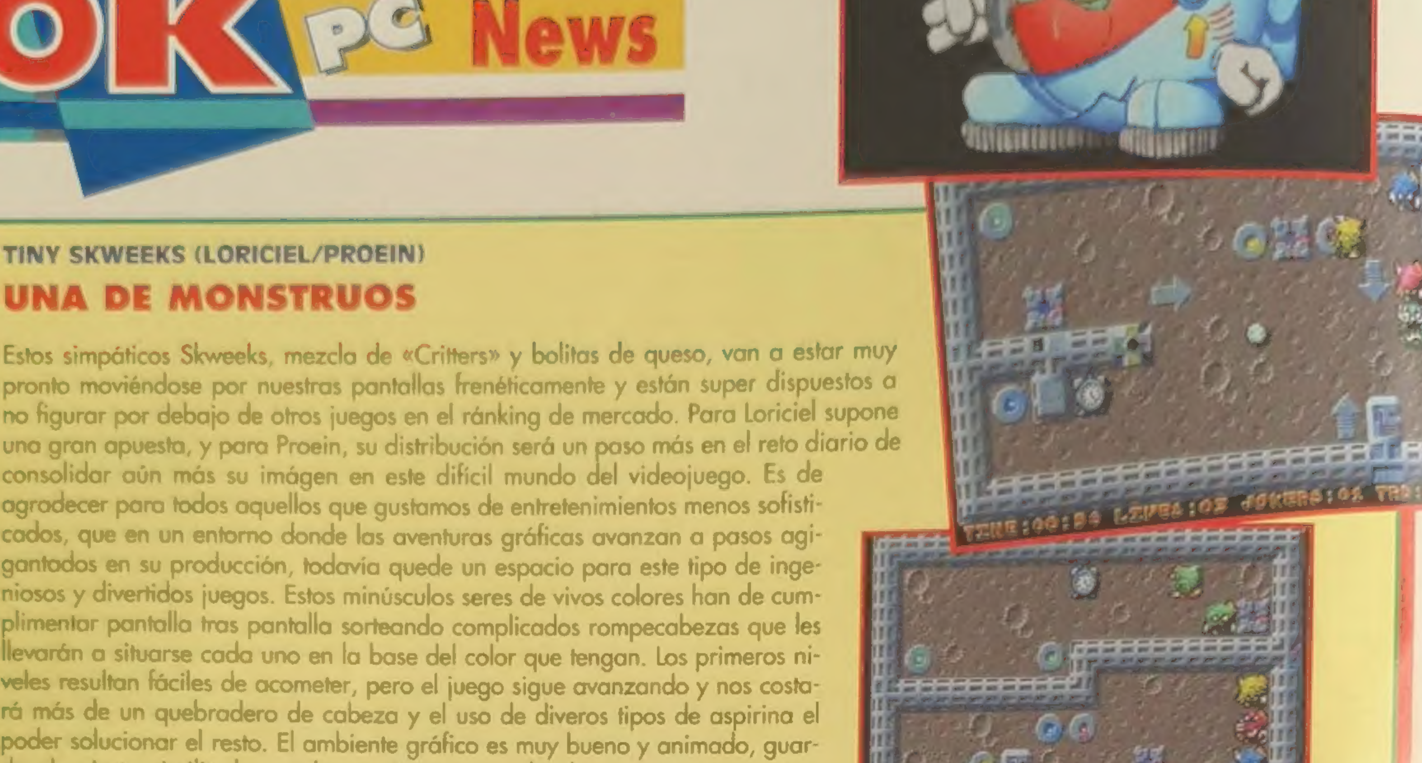
Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:
(91) 457 52 82

Director Editorial: José Ignacio Pérez Moreno
Director: Saúl Braceras
Redactor Jefe: José Emilio Barbero
Redactor: Félix Físico Vara
Colaboradores: Patricia Alvaro J.F. "Comet Tronner" Martín Echenique Jorge Gamio Eduardo Giachino Pedro J. González Antonio Martínez Herranz L.H. Servicios Informáticos J.«Longfingers» José Villaba Medina Luis Villar Lucas «Typewriter» José Mº Badía García Rubén González
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Fotografía: Eduardo Urech Jorge Gamio
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Córdaba
Pza. República del Ecuador, 2, 1ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Asesores de Marketing: R.M.G y Asociados
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/ 52 03/56 08 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/52 03/ 56 08 Fax: 457 93 12
Fotomecánica Preycor Paseo de Perales 28 Madrid
Duplicación de disquetes I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, 1, local 28029 Madrid
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Depósito legal 24602-92 Printed in Spain X 92
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.





TINY SKWEEKS (LORICIEL/PROEIN)

UNA DE MONSTRUOS

Estos simpáticos Skweeks, mezcla de «Critters» y bolitas de queso, van a estar muy pronto moviéndose por nuestras pantallas frenéticamente y están super dispuestos a no figurar por debajo de otros juegos en el ránking de mercado. Para Loriciel supone una gran apuesta, y para Proein, su distribución será un paso más en el reto diario de consolidar aún más su imágen en este difícil mundo del videojuego. Es de agradecer para todos aquellos que gustamos de entretenimientos menos sofisticados, que en un entorno donde las aventuras gráficas avanzan a pasos agigantados en su producción, todavía quede un espacio para este tipo de ingeniosos y divertidos juegos. Estos minúsculos seres de vivos colores han de cumplimentar pantalla tras pantalla sorteando complicados rompecabezas que les llevarán a situarse cada uno en la base del color que tengan. Los primeros niveles resultan fáciles de acometer, pero el juego sigue avanzando y nos costará más de un quebradero de cabeza y el uso de diveros tipos de aspirina el poder solucionar el resto. El ambiente gráfico es muy bueno y animado, guardando cierta similitud con algunos juegos ya editados anteriormente, pero existen algunas innovaciones que conseguiran haceros querer a estos peludos e irascibles seres velludos. Ya era hora de que llegara una de monstruos.

BUNNY'S BRICK (LORICIEL/PROEIN)

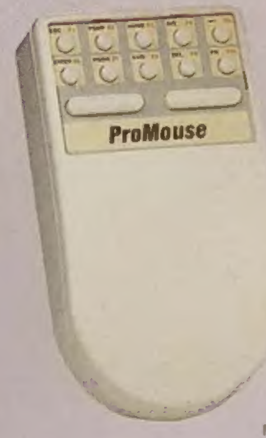
ROMPIENDO MOLDES DE LADRILLO



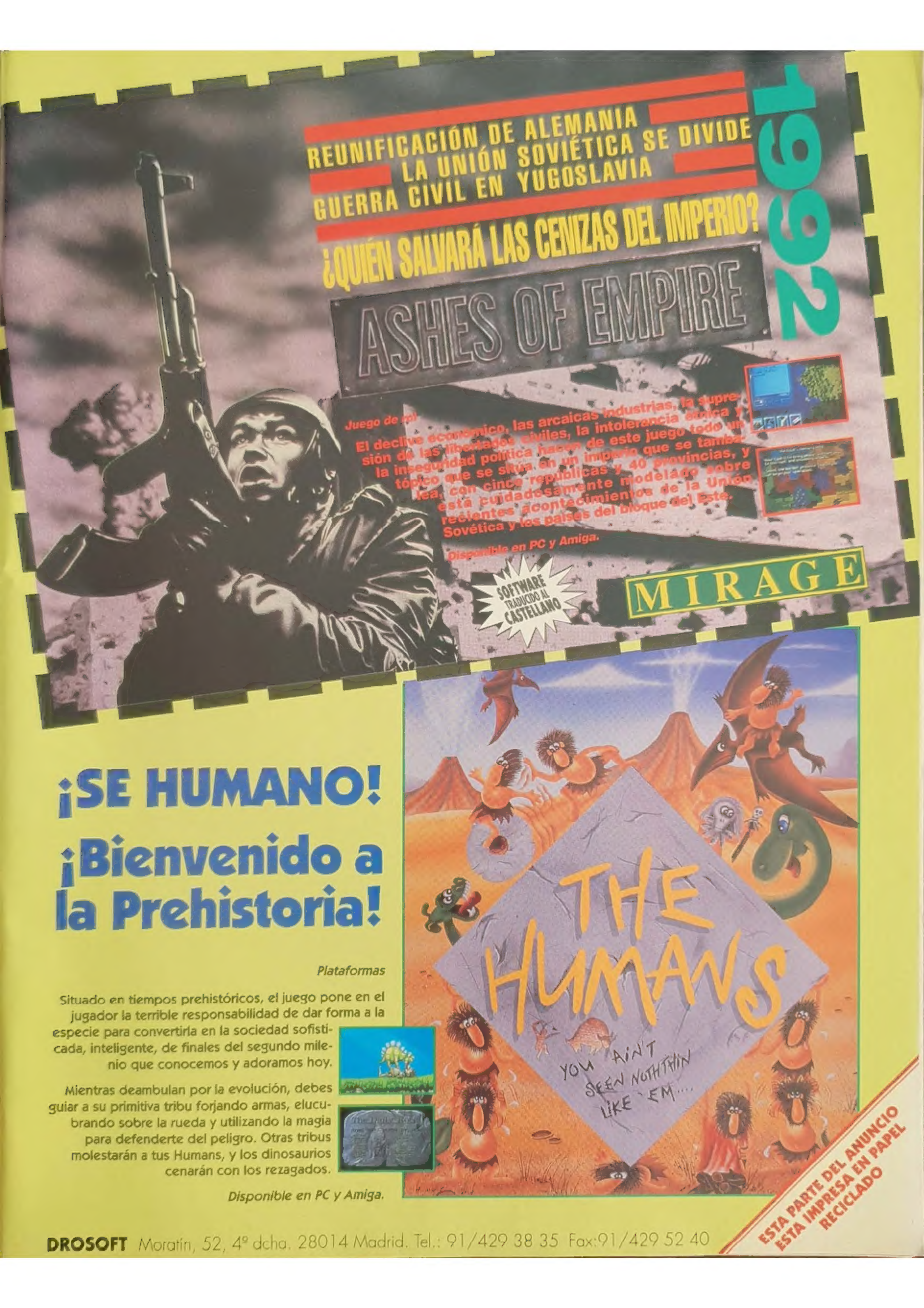
Nos esperan multitud de novedades para los meses que están por venir, «BUNNY'S BRICK» es un claro exponente extremadamente jugable de todo lo que acontecerá.
Situado a mitad de camino entre el popular «ARKANOID» y los nuevos sistemas de "machacamiento" de ladrillos. Bunny es un jugador de béisbol con cuerpo de conejo que parece dispuesto a destrozar todo aquello que aparezca por la pantalla y tenga la forma rectángular de un ladrillo. Por supuesto, hay muchas pantallas diferentes con buena escenografía gráfica en las que podrás demostrar tus habilidades en el manejo del bate. Pero Bunny tendrá que luchar con todos los obstáculos y enemigos que se pongan por delante para ir consiguiendo derribar cada muro. Nos parece más que interesante esta propuesta de Loriciel de sustituir la habitual "pala" o raqueta por un personaje tan simpático como este conejo deportista, pues añade un nuevo aliciente para todos aquellos que gustan de disfrutar con este tipo de juegos. Buenos augurios son los que se preveen para la introducción a la velocidad de la luz de éste peculiar personaje.

PROMOUSE (SPECTRA VIDEO/DRO SOFT)

TECLADO Y RATON EN UNO



La compañía Drosoft estará pronto en posición de distribuir en España este nuevo periférico que a buen seguro revolucionará el mundo de los ratones. Al diseño convencional se le ha añadido importantes innovaciones que esperamos muy pronto ver y probar con más profundidad. Ya no será necesario interrumpir el uso del ratón para pulsar alguna tecla del teclado, puesto que el Promouse las lleva incorporadas en su estructura. Diez es exactamente el número de posibilidades de pulsación que tiene, aparte de los dos ya típicos pulsadores de acción.
Totalmente compatible con DOS, Windows y GEM teniendo aunque no poseamos el correspondiente "driver", ya que se pone a funcionar de la manera más fácil, es decir, automáticamente. Funciona perfectamente con cualquier PC IBM y sus compatibles, así como con los adaptadores gráficos de IBM y sólo ocupa 10K en la RAM. Se instala fácilmente a través de su conector standar de nueve pines y con versiones de MS-DOS 2.01 o superiores. Si queréis actualizar vuestros dispositivos para mejorar vuestros trabajos, este Promouse apunta muy alto.


REUNIFICACIÓN DE ALEMANIA
LA UNIÓN SOVIÉTICA SE DIVIDE
GUERRA CIVIL EN YUGOSLAVIA
1992
¿QUIÉN SALVARÁ LAS CENIZAS DEL IMPERIO?
ASHES OF EMPIRE
Juego de rol
El declive económico, las arcaicas industrias, la supresión de las libertades civiles, la intolerancia étnica y la inseguridad política hacen de este juego todo un tópico que se sitúa en un imperio que se tambalea, con cinco repúblicas y 40 provincias, y está cuidadosamente modelado sobre recientes acontecimientos de la Unión Sovética y los países del bloque del Este.
Disponible en PC y Amiga.
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO
MIRAGE
¡SE HUMANO!
¡Bienvenido a la Prehistoria!
Plataformas
Situado en tiempos prehistóricos, el juego pone en el jugador la terrible responsabilidad de dar forma a la especie para convertirla en la sociedad sofisticada, inteligente, de finales del segundo milenio que conocemos y adoramos hoy.
Mientras deambulan por la evolución, debes guiar a su primitiva tribu forjando armas, elucubrando sobre la rueda y utilizando la magia para defenderte del peligro. Otras tribus molestarán a tus Humans, y los dinosaurios cenarán con los rezagados.
Disponible en PC y Amiga.
THE HUMANS
YOU AIN'T SEEN NUTHTHIN LIKE 'EM....
ESTA PARTE DEL ANUNCIO ESTÁ IMPRESA EN PAPEL RECICLADO
DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40



Lemmings II

Se nos antojaba tremendamente complicado que se pudiese superar el alto grado de adicción que estos simpáticos y minúsculos seres nos contagiaran cuando comenzaron a pasearse por las pantallas de nuestros ordenadores. Pero, por fortuna, Psygnosis creyó que esa meta era superable y que volveríamos a caer atrapados en las redes de uno de los juegos más difundidos del universo. Su idea es hoy casi una realidad esperando a la vuelta de la esquina, la bomba de «LEMMINGS II» está a punto de estallar. LLega la hora del más difícil todavía.

SEGUNDAS PARTES SIEMPRE FUERON BUENAS.

La feria celebrada en Londres, de la que recibiréis información más detallada en el especial que se incluye en este mismo número, fue el marco ideal para la presentación de uno de los juegos más esperados del año: «LEMMINGS II». En el propio stand de la firma Psygnosis sería donde, en un ambiente casi familiar se nos mostrasen y contasen todos aquellos puntos que convierten esta segunda parte en algo realmente espectacular. En esta ocasión podemos decir sin temor a equivocarnos que segundas partes sí fueron buenas.

Flotaba en el ambiente un enorme nerviosismo porque el secreto había sido guardado con un celo inusitado y la verdad es que la espera ha merecido la pena, sin duda alguna. Un Lemming montado sobre un triciclo teledirigido fue el divertido preludio que daba paso a la proyección del juego. Tal y como en el estreno de la más famosa película, un silencio rotundo inundó aquella pequeña estancia y rápidamente todos quedamos boquiabiertos ante lo que nuestros ojos comenzaban a ver. El nuevo sentido que se le ha querido dar a las aventuras ya vividas por estos personajes, cambia totalmente el estilo con el que se jugaba en la edición precedente, pero no por ello la filosofía deja de ser en suma la misma de siempre. Es mucho más comprensible cambiar el entorno que el modo, cuando se habían seguido unos pasos que habían sido conducidos hacia el éxito.

CAMBIO DE ESCENARIO.

Y allí estaban los nuevos, virtuosos y mágicos Lemmings de esta fantástica segunda entrega. El escenario ahora es completamente diferente y eso se nota con solo echar una miradita. La presentación del entorno por sí sola, indica que todos los detalles han sido cuidados y preparados con un mimo que raya con la sociedad. La calidad gráfica ha sido mejorada con creces y esto lo van a "sufrir" sobre todo aquellos jugadores que posean los monitores más aventajados.

El sonido es variado, inteligente y bien desarrollado, sumándose así al cúmulo de buenas iniciativas que sus creadores han querido demostrar que son capaces de realizar. Quizá alguno de vosotros piense que estamos superando el listón de la pedantería, es posible pero, pedimos un voto de paciencia a todos aquellos que aún no habéis podido ver la soltura con la que se mueven estos pequeños muchachitos de pelo verde en su nuevo mundo.

Los más empedernidos en terminar los dificultosos niveles del «Lemmings I», abrirán sus ojos como platos ante lo que se les

¡MAS DIFICIL T







viene encima cuando obtengan este segundo fascículo de una colección que vemos muy difícil que termine aquí.

Nuevos poderes, nuevas funciones, nuevos paisajes, nuevas armas, todo suena a nuevo en este proyecto de Psygnosis que por fin tocó fondo para beneficio de todos sus admiradores. Tan pronto como DRO SOFT, su distribuidor en España, comience a distribuirlos en nuestro país, podréis disfrutar con las andanzas de estos seres que van poco a poco adquiriendo vitola de legendarios.

UN JUEGO IGUAL PERO DIFERENTE.

Básicamente, la estructura en que está construido el juego es la misma a la ya utilizada para la primera parte, pero se han introducido algunos cambios sustanciales que no podemos dejar de comentaros. Nuestros protagonistas están distribuidos en doce tribus diferentes colocados sobre un mapa con igual número de zonas distintas también entre sí. Este hecho supone obviamente, que nuestros amigos vestirán de diferente manera dependiendo de cada zona en la que deseemos participar. Ahora existen Lemmings polares, montañeros, deportivos, de playa, de circo, etc..., sin olvidar por supuesto a los clásicos que son los que ya conocimos en la primera parte. En cada lugar nuestros pequeños muñecos tienen unas funciones diferentes, así los de la playa pueden hacer windsurfing, por ejemplo, los de la montaña esquiar, etc... ¡Os dais cuenta de todas las cosas que han tenido que aprender nuestros amigos en tan poco tiempo!. Bueno pues esto es solamente el principio, ya que se incorporan algunas otras fórmulas que conseguirán convertiros en seguidores incondicionales de este juego.



La presentación fue llevada hasta el último momento tan en secreto que nos vimos obligados a fotografiar las propias pantallas que se nos iban mostrando.

Otro punto muy importante es el uso que hagáis de cada uno de los Lemmings participantes en cada nivel, ya que a diferencia del juego anterior, aquí contáis con un número limitado de ellos. Es decir, si en el anterior se trataba de salvar el mayor número posible de los que aparecían en cada pantalla, ahora sólo tenéis unos cuantos con los que deberéis atravesar todos los niveles hasta llegar al final de cada parte del juego. ¿Que cuál es este final?, muy sencillo, los Lemmings han de encontrar las doce partes que componen un

ODAVIA!

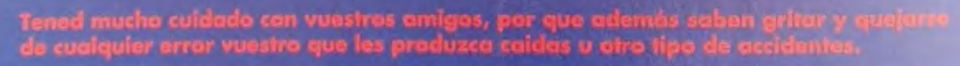


amuleto gigante y que están repartidas en un único trozo por cada uno de los doce mundos en los que viven. Fácil ¿no?. Qué duda cabe que habrá que romperse la cabeza para cumplir todos los diferentes eventos que se vayan planteando ante nuestros simpáticos enanillos, pero qué le vamos a hacer, ¡c'est la vie!.

Seguro que más de uno estáis ya frotándoos las manos esperando encontrar la adecuada respuesta a este desafío que en fechas próximas estará en nuestro país.

No será extraño por tanto, que os echéis las manos a la cabeza cuando vuestro asombro desborde todas las previsiones que vuestra imaginación haya podido edificar con la lectura de esta humilde antesala de Lemmings II. Por cierto, tened mucho cuidado con lo que hacéis con ellos por que estos "enanos" han aprendido a quejarse de dolor y a realizar todo tipo de gracias que conseguirán divertiros o sacaros de quicio según sea vuestro límite psicológico. Su única pretensión es que paséis al menos tantos buenos ratos de ocio como lograsteis obtener de sus hermanos pequeños. Recordad que a ellos si puede darles la luz, pueden comer después de las doce, y por supuesto a alguno de ellos no le vendrá mal algún bañito cuando la situación lo exija.

Más niveles, más armas, mejores gráficos, diferentes mundos, en fin, mucha más diversión.


Tened mucho cuidado con vuestros amigos, por que además saben gritar y quejarse de cualquier error vuestro que les produzca caidas u otro tipo de accidentes.



DISFRUTARAS TANTO CON ELLOS COMO LO HICISTE CON SUS HERMANOS EN LA PRIMERA PARTE

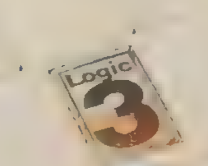


ELIMINATOR GAME CARD

Distribuido por : DRO SOFT

¿Quien no ha tenido alguna vez algún problema con su joystick?. Casi todos nosotros hemos tenido que enfrentarnos alguna vez a la triste situacion de ver como nuestro joystick no funcionaba correctamente con alguno de nuestros juegos preferidos. Estas incomodas situaciones pueden pasar a mejor vida instalando de manera sencilla la tarjeta ELIMINATOR de Gravis. Posee dos conexiones de joystick de 15 pines y un adaptador para compensación de velocidad que puedes o no instalarlo según prefieras. Algunos juegos cambian la velocidad de proceso del ordenador sin que te des cuenta, éste será uno de los motivos por los que deberemos utilizar este diminuto componente recalibrando de nuevo los valores correctos para un mejor funcionamiento de nuestro joystick. Además de un resumido pero claro manual de instrucciones, también se suministra el software necesario para conseguir las calibraciones exactas en cada momento y para cada juego. Si aún tienes problemas de este "calibre", ¿a qué esperas para solucionarlos?.

Precio : 10.900 ptas.



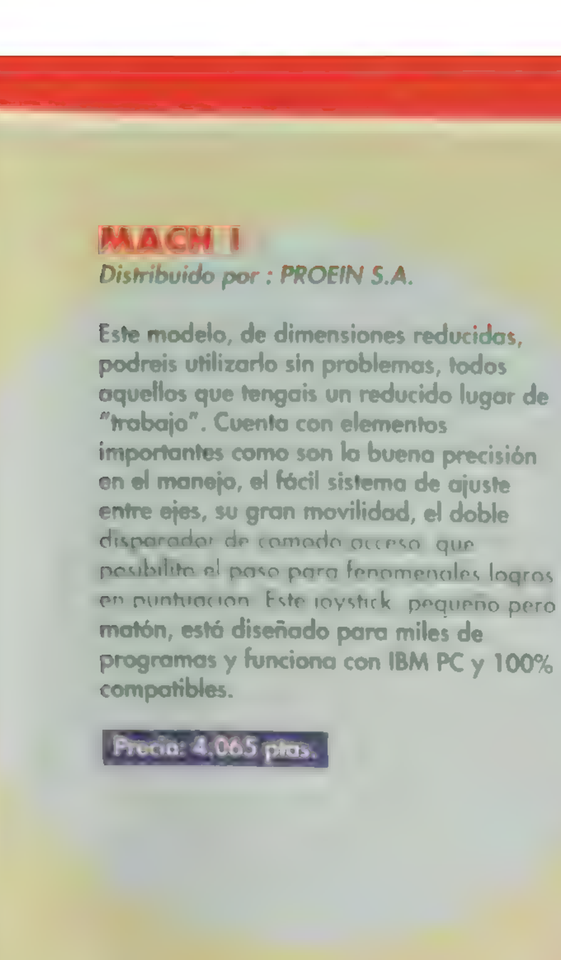
SPEED MOUSE

Distribuido por : DRO SOFT

Los más habituados al manejo de este popular periférico, encontrarán en este modelo algunas características añadidas que implementan su potencia. Maneja aquellas funciones de programa compatibles a Microsoft, Serial Mouse y PC Mouse.

Su peso es liviano y su tamaño se adaptará sin mayores problemas al entorno en el que habitualmente trabajemos por muy reducido que sea el espacio. Posee una velocidad de seguimiento de 500 mm/seg. y una resolución de 50 a 800 dpi que marcan sin duda la diferencia. Viene provisto de software suficiente para instalación y testeo y se complementa con un convertidor de 9 a 25 pines y viceversa.

Precio : 5.900 ptas.



MACH I

Distribuido por : PROEIN S.A.

Este modelo, de dimensiones reducidas, podreis utilizarlo sin problemas, todos aquellos que tengais un reducido lugar de "trabajo". Cuenta con elementos importantes como son la buena precisión en el manejo, el fácil sistema de ajuste entre ejes, su gran movilidad, el doble disparador de comodo acceso, que posibilita el paso para fenomenales logros en puntuacion. Este joystick, pequeño pero matón, está diseñado para miles de programas y funciona con IBM PC y 100% compatibles.

Precio: 4.065 ptas.

MACH II Y MACH III

Distribuido por : PROEIN S.A.

Si quereis experimentar nuevas sensaciones, aquí tenéis un par de joysticks que se ajustarán totalmente a vuestra medida. Su original diseño tiene como base el modelo MACH I pero, como podéis suponer, vienen muy renovados en forma y prestaciones diseño y prestaciones. La óptima calidad que aportan, dotan a estos productos de un índice de vida más elevado de lo normal. Incorporan ajustes de alineación giratorios, modo de autocentrado de coordenadas, máxima facilidad en su uso, y lo más importante es que váis a poder usarlos con un montón de juegos, simuladores, aplicaciones gráficas y otras muchas cosas mas.

Precio MACH II y MACH III : 6.100 ptas.





Ultima Underworld, The Stygian Abyss



Hoy en día parece casi imposible que algún juego nos sorprenda, pero los programadores de Origin, después de su magnífico "Wing Commander", lo han vuelto a conseguir con este "Ultima Underworld", un sensacional juego de role que va a hacer las delicias de los fanáticos del género.

DENTRO DEL

Desde que salió a la venta "Dungeon Master", abuelo de la mayoría de los juegos de role para ordenador aparecidos últimamente en el mercado, se convirtió en el ejemplo a seguir, y todos, en mayor o menor medida, lo han imitado. Pues bien, ya os podéis olvidar de esto, porque ¡aquí está el Ultima Underworld! Muy efusivo, lo sé, pero es que el programa lo merece.

LA CULMINACION DEL 3D

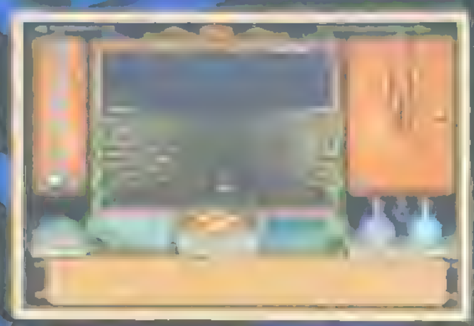
Hasta ahora los juegos de laberintos utilizaban una perspectiva en 3D, muy detallada y con estupendos gráficos, eso sí, pero que a la hora de moverse parecía como si nuestros intrépidos aventureros estuviesen cojos y avanzasen a saltos. La pantalla se desplazaba a intervalos demasiado grandes, el movimiento era brusco y el combate tampoco era muy creíble, aunque como era un sistema efectivo y sencillo de manejar se ha empleado con profusión. Sólo un programa se apartó de este camino, era "Corporation", y en vez de usar solamente gráficos tradicionales combinaba una mezcla de éstos con un sistema de vectores, consiguiendo un movimiento suave y realista.

Esto ha sido así hasta ahora, porque mucho me temo que los programadores van a tener que adaptarse a las nuevas técnicas o ver cómo sus productos pasan a ser obsoletos. Para explicar el sistema gráfico de este juego, basta decir que es como el de "Wing Commander" pero sin naves y con monstruos. Los gráficos se recalculan en tiempo real y la perspectiva es correcta en cualquier situación, proporcionando una atmósfera y una sensación de "estar allí" insuperable.

Como en "Corporation", el "esqueleto" del juego es vectorial, pero la "piel" se dibuja de forma tradicional y se superpone sobre los polígonos. Esta técnica se conoce como mapeado de texturas y ha sido utilizada con éxito en películas como Terminator 2. El único problema es que si nos acercamos mucho a un objeto, éste se convierte en una masa informe de cuadritos de colores al aumentar de tamaño los pixels que lo forman y además requiere un procesador potente para que el efecto sea realista. Este es un problema insalvable al trabajar con este tipo de gráficos, pero las ventajas superan con mucho a los inconvenientes y cada vez se va utilizando más.

El sonido también merece una mención especial, ya que si se dispone del equipo adecuado es poco menos que increíble, con perfectos diálogos digitalizados, aunque por desgracia solamente en inglés.

LABERINTO







El juego nos ofrece en su comienzo una larguísima secuencia de introducción.

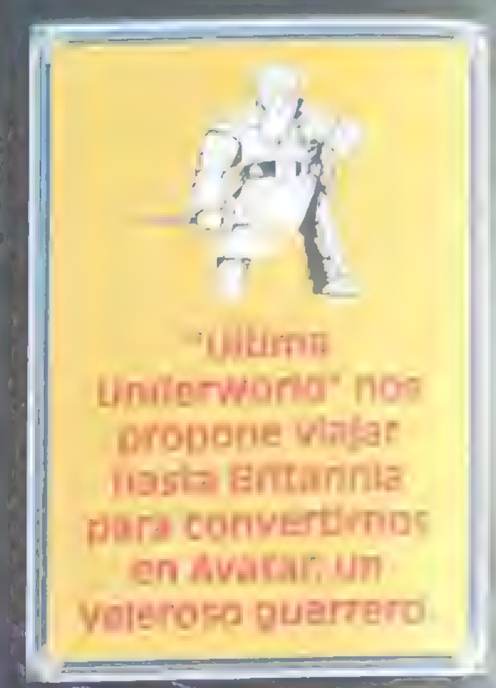
DE EXCURSIÓN POR BRITANNIA

La aventura se sitúa, como ya es habitual en la serie Ultima, en la mítica tierra de Britannia, tomando el jugador el papel de Avatar, todo un héroe, en cuya persona se dan cita todas las virtudes y salvador del mundo en varias ocasiones anteriores.

Por otra parte, es preciso comentar que el juego no es una continuación de la serie, sino una especie de capítulo aparte de la que toma algunos elementos y los adapta para formar una historia independiente.

Por oscuros motivos te han acusado de la desaparición de la hija del Rey y para probar tu inocencia debes rescatarla de las profundidades del Abismo Estigio, lugar en el que estaba situada una antigua ciudad, pero que actualmente se ha convertido en un sitio poco recomendable para visitar. Pese a todo, te internas en él con el firme propósito de lavar tu buen nombre y rescatar a la doncella.

Por supuesto, esto no será nada sencillo y tendrás que enfrentarte a los habitantes del abismo, que por otra parte no tiene nada de deshabitado y está incluso muy concurrido. Muchos de los antiguos habitantes de la ciudad todavía se encuentran aquí y con bastantes de ellos será necesario emplear argumentos más sutiles que liarse inmediatamente a espadazos. Algunos nos darán objetos útiles a cambio de otra cosa y poco a poco iremos consiguiendo los ocho talismanes necesarios para completar la misión.



SENCILLEZ Y RAPIDEZ COMBINADAS

El sistema de control es muy completo, siendo lo más recomendable utilizar una combinación de ratón y teclado que aúna la sencillez para recoger o utilizar objetos con la rapidez a la hora de enfrentarse con los enemigos.

Olvídate de combates poco realistas donde todo lo que había que hacer era limitarse a pulsar un botón y esperar que el golpe tuviese éxito. Aquí el combate es de verdad y veremos nuestro brazo empuñando el arma y asestando golpes a diestra y siniestra, lo mismo que bloqueando los que nuestro contrincante nos lance, salpicado todo ello con grandes cantidades de sangre.

Al jugar en un entorno tridimensional las posibilidades aumentan y habrá que considerar nuevos factores si realmente se quiere llegar a alguna parte. Además de la fuerza bruta, también se puede emplear la magia para conjurar espectaculares hechizos que faciliten nuestra labor, empleando para ello un sistema de runas y letras muy sencillo de utilizar, evitando así tener que acumular gran cantidad de objetos para usarlos como ingredientes de los conjuros. Estos son muy numerosos y van desde la creación de luz o comida hasta la invisibilidad o la detención del tiempo.



El propio monarca de Britannia en persona nos pondrá al corriente de la grave situación que ha acontecido en el reino y nos solicitará nuestra ayuda.

LOS POBLADORES DE LAS TINIEBLAS

No todo es luchar; también habrá que conversar con los habitantes del abismo y emplear en numerosas ocasiones nuestras dotes de persuasión para conseguir objetos imprescindibles. Sólo de este modo se podrá finalizar la aventura. Las historias de los personajes se entremezclan entre sí y si, además, se tiene en cuenta que pueden discurrir a lo largo de varios niveles, os haréis una idea de lo complicado que puede llegar a ser terminar el juego.

Hay cerca de 75 kilómetros de túneles y pasadizos para explorar y ello llevará tiempo, mucho tiempo. Hay que administrar bien las fuerzas y comer regularmente, ya que de lo contrario nuestra fuerza decaerá rápidamente. También es importante dormir cada cierto tiempo, encontrando lugares adecuados para ello, no siendo nada recomendable hacerlo al lado de un nido de hambrientos vampiros, por ejemplo.

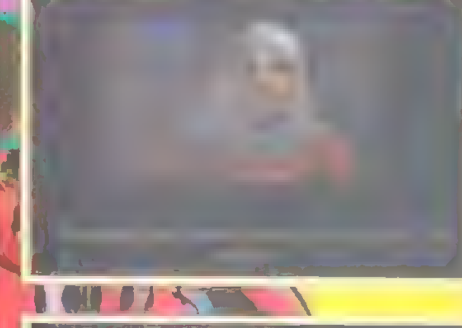
Hablando de la fauna del abismo, diremos que es numerosa es decir poco. Hay bichos de todos los tamaños y formas y también los hay de dos tipos: los peligrosos y los muy peligrosos. Hay arpías, ratas, fantasmas, duendes... y demás criaturas inimaginables, así que si de algo puedes estar seguro es de que no te vas a aburrir.

UN VISTAZO AL MARCADOR

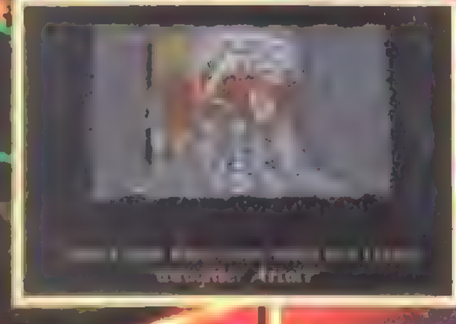
A la derecha de la pantalla está la zona de inventario, en la que se guardan todos los objetos, armas, la comida y las runas para la magia. Debajo de ella están los indicadores de la fuerza y la magia. Si el primero llega a cero nuestro protagonista morirá, y si lo hace el segundo no podrá conjurar ningún hechizo. En la parte central se encuentra la brújula, que nos indica en todo momento la dirección que seguimos y la copa para realizar conjuros. Finalmente, en la parte izquierda se encuentran los iconos con las funciones típicas de Acceso a disco, Hablar, Coger, Mirar, Luchar y Utilizar, todas ellas muy sencillas e intuitivas de manejar. Por último, hay una gema cuya función es la de indicar, mediante su color, la intensidad del golpe que vamos a dar a nuestro enemigo. En la parte inferior aparecen mensajes de ayuda o las conversaciones con los distintos personajes.

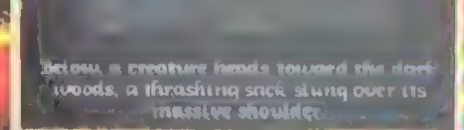


















El Abismo está compuesto por una gran cantidad de zonas diferentes que deberemos explorar, obligándonos en más de una ocasión a poner nuestros pies en remojo.



La sensación de tridimensionalidad es magníficamente perfecta.

El juego también incorpora un sistema de mapeado que evita tener que emplear el habitual y engorroso sistema de lápiz y papel para crear los planos de los distintos niveles. Lamentamos repetirnos, pero esta característica del juego también está resuelta admirablemente y resulta tremendamente útil, pudiendo incluso realizar señales y anotaciones en lugares determinados. Como se puede ver, todo muy completo y además ayudado por un magnífico manual completamente traducido, que llevará al aventurero paso a paso a través de unas fases de aprendizaje perfectamente resueltas y con un nivel de dificultad muy ajustado.

¿EL JUEGO PERFECTO?

Las casas de software como Origin merecen el mayor de los respetos al tratar de sacar al mercado productos originales e innovadores, buscando los límites de los potentes ordenadores personales de hoy en día. No se conforman nunca y con cada creación consiguen elevar un poco más el listón. Pero todo esto tiene, inevitablemente, un lado negativo. Origin recomienda para este juego utilizar al menos un ordenador 386SX a 16 MHz con 2 Mb de memoria y una tarjeta de sonido y, para ser sinceros, esta configuración es el mínimo imprescindible. Una mucho más realista sería un 386 a 33 Mhz con un rápido disco duro y toda la memoria de la que se disponga.

No hablamos de la tarjeta gráfica porque el programa sólo funciona en VGA, y en cuanto a tarjetas de sonido hay que decir que la mayoría de los mortales o bien elegirán efectos de sonido o bien música, porque para disfrutar de ambos simultáneamente Origin obliga a disponer de dos tarjetas de sonido o bien limitarnos al altavoz interno del PC, un pobre consuelo.



Un problema al que tendremos que enfrentarnos continuamente será encontrar la forma adecuada de abrir las puertas que obstruyen nuestro camino.

A lo largo de nuestro camino podremos recoger una gran cantidad de objetos diferentes, que nos servirán de gran ayuda para terminar nuestra misión con éxito.

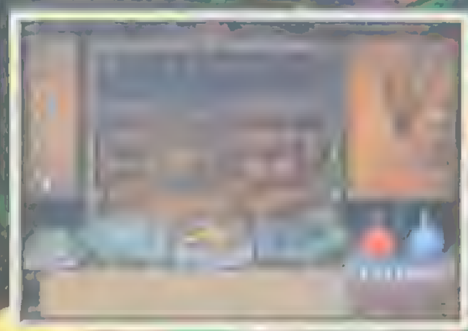






Los espectaculares gráficos en 3D son sin duda el detalle más innovador y destacable de este sensacional juego de rol.

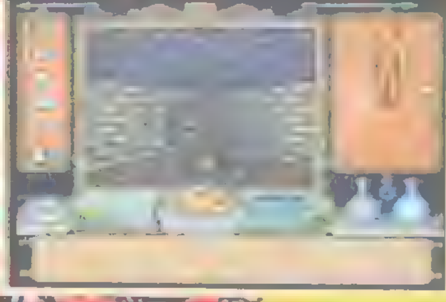








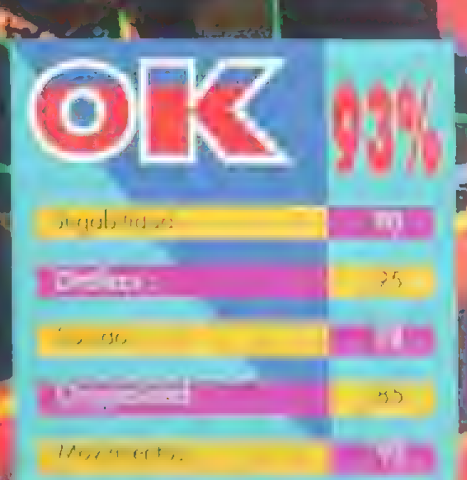




Hay cuatro niveles de detalle, aunque la ganancia de velocidad no es mucha, y jugar en los niveles de detalle más bajos nos priva del mapeado de texturas que es lo que hace verdaderamente especial a este programa. El espacio en disco es otro aspecto a considerar ya que si se quiere disponer de las animaciones y la voz el juego ocupa 13 Mb en el disco duro, aunque eso sí, al menos no tarda mucho en instalarse. Así que la primera crítica al programa ya está hecha: si quieres disfrutar verdaderamente de él necesitas un buen ordenador.

El otro aspecto que puede disgustar a los seguidores de este tipo de juegos es que realmente no es estrictamente un RPG: la característica principal de los juegos de rol es poder manejar a varios personajes simultáneamente, cada uno con sus propias cualidades. En "Ultima Underworld" sólo hay un personaje, así que aunque se le pueda dotar de muchos atributos, seleccionando entre una amplia variedad de oficios (Mago, Paladín, Pastor, Guerrero, etc.) y perfeccionarlo en otros aspectos, nada de RPG en el más estricto sentido de la palabra. De todos modos, para la gran mayoría esto no representará un grave inconveniente y disfrutarán enormemente con este juego que, estamos convencidos, hará historia.

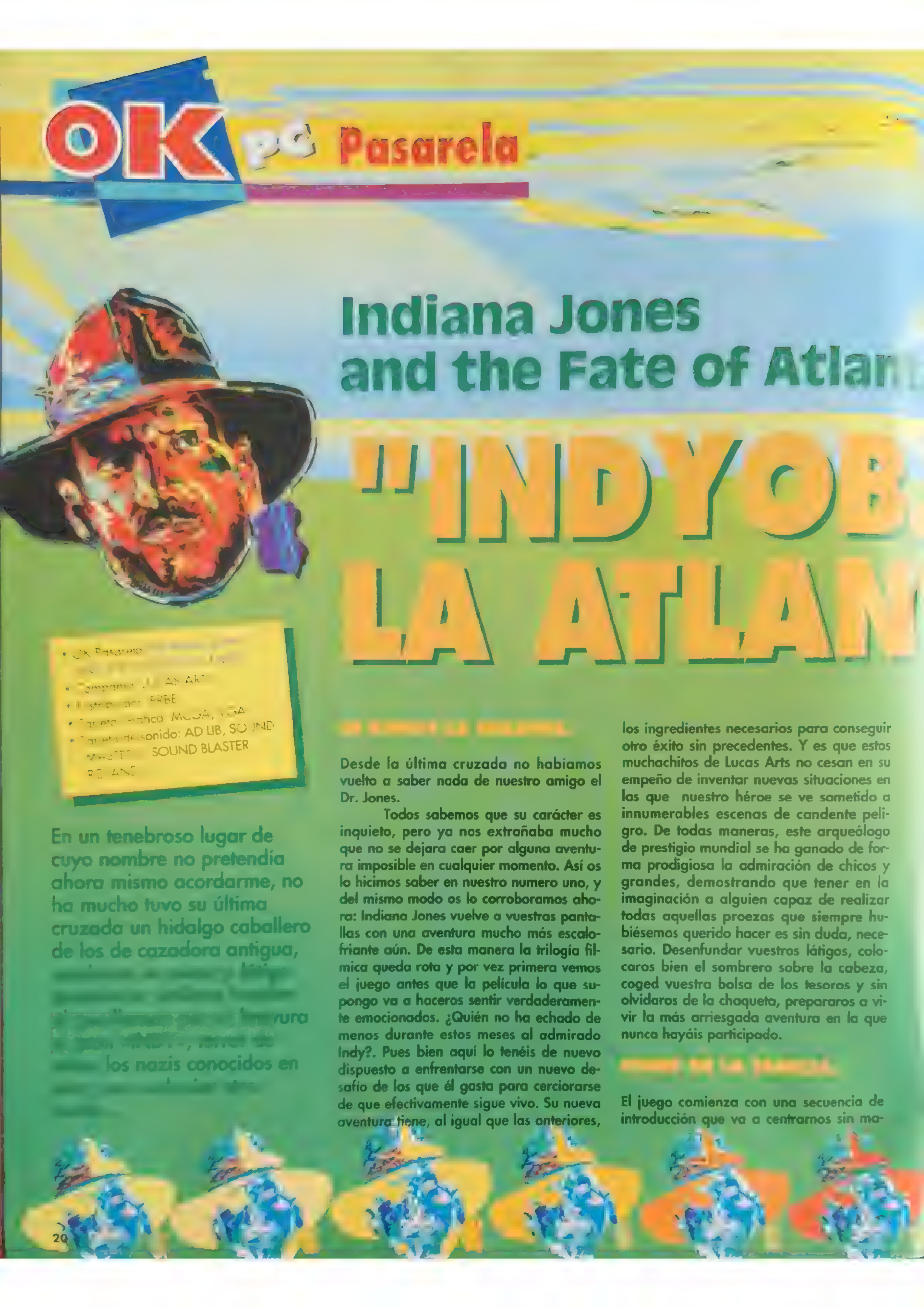
Javier Guerrero Peña





OK 93%

Jugabilidad	90
Gráficos	95
Sonido	[illegible]
Originalidad	95
Movimiento	[illegible]



OK PC Pasarela

Indiana Jones and the Fate of Atlan

"INDYOB LA ATLAN

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible] FRBE
- [illegible] MCGA, VGA
- [illegible] sonido: AD LIB, SOUND [illegible] SOUND BLASTER [illegible]

En un tenebroso lugar de cuyo nombre no pretendía ahora mismo acordarme, no ha mucho tuvo su última cruzada un hidalgo caballero de los de cazadora antigua, [illegible] los nazis conocidos en [illegible]

Desde la última cruzada no habíamos vuelto a saber nada de nuestro amigo el Dr. Jones.

Todos sabemos que su carácter es inquieto, pero ya nos extrañaba mucho que no se dejara caer por alguna aventura imposible en cualquier momento. Así os lo hicimos saber en nuestro numero uno, y del mismo modo os lo corroboramos ahora: Indiana Jones vuelve a vuestras pantallas con una aventura mucho más escalofriante aún. De esta manera la trilogía fílmica queda rota y por vez primera vemos el juego antes que la película lo que supongo va a haceros sentir verdaderamente emocionados. ¿Quién no ha echado de menos durante estos meses al admirado Indy?. Pues bien aquí lo tenéis de nuevo dispuesto a enfrentarse con un nuevo desafío de los que él gasta para cerciorarse de que efectivamente sigue vivo. Su nueva aventura tiene, al igual que las anteriores, los ingredientes necesarios para conseguir otro éxito sin precedentes. Y es que estos muchachitos de Lucas Arts no cesan en su empeño de inventar nuevas situaciones en las que nuestro héroe se ve sometido a innumerables escenas de candente peligro. De todas maneras, este arqueólogo de prestigio mundial se ha ganado de forma prodigiosa la admiración de chicos y grandes, demostrando que tener en la imaginación a alguien capaz de realizar todas aquellas proezas que siempre hubiésemos querido hacer es sin duda, necesario. Desenfundar vuestros látigos, colocaros bien el sombrero sobre la cabeza, coged vuestra bolsa de los tesoros y sin olvidaros de la chaqueta, prepararos a vivir la más arriesgada aventura en la que nunca hayáis participado.

El juego comienza con una secuencia de introducción que va a centrarnos sin ma-



yor problemas en el motivo principal de esta aventura gráfica. Indy cae continuamente de un piso a otro sin que podamos hacer nada por ayudarle ya que, en esta parte, la la acción se mezcla con los carteles que nos muestran los nombres de la gente que ha desarrollado el juego. Se os hará un poco pesado si tenéis que entrar al juego más de una vez. La solución ideal es verlo la inevitable primera vez y después de que haya pasado, grabar esa partida en concreto mediante la tecla de función F5, la misma que tendremos que pulsar para recuperar el juego en la parte dónde lo dejemos.

Si algún adjetivo tuviéramos que poner a esta nueva entrega de las aventuras de Indiana Jones ese sería el de funcional. Ya había sido una formula utilizada en la última cruzada pero aquí el concepto se ha superado con creces. En honor a la verdad hay que decir que este sistema es el más adecuado para conseguir avanzar cómodamente en el juego, porque todo lo que puedes hacer se encuentra dentro de la pantalla, sólo hay que pensar en cómo hacerlo. Por supuesto exige la conveniencia de uso del ratón o joystick, el que no posea alguno de estos dispositivos, va a pasar más de un apuro para superar alguna escena en la que se requiera aunar fuerza y velocidad.

Ya os hemos dicho anteriormente que el problema en el que se encuentra metido nuestro amigo es, nada más y nada menos, encontrar la perdida ciudad de los atlantes, véase la Atlantida. Todo comienza cuando Jones muestra una estatuilla encontrada después de las múltiples caídas comentadas. Dentro de ella se encuentra una especie de bola, denominada "cuenta", sobre la que un tal Smith, que luego resulta ser un nazi, muestra un inusitado interés. Como ya os podéis imaginar, logra obtenerla de Indy, por supuesto, a golpe de pistola, y no sin antes luchar, consigue huir llevándose consigo tan incomprensible tesoro. El siguiente paso que nuestro amigo deberá llevar a cabo, es localizar a la que será su compañera de aventura y con la que, como inesperado aliciente, no solo podrás, sino que deberás utilizar para resolver los diferentes enigmas. Sofía es, según dice indy, el romance más frío que tuvo a bien vivir, pero ya veréis que aunque al principio pueda parecerlo, al final la cosa cambia.

Si algo bueno tiene nuestro querido doctor, es que nos sentimos totalmente identificados con sus maneras, métodos y acciones que realiza ante cualquier situación que se le presente. Su presencia es comparable a la de un viejo amigo de la familia.



El juego cuenta con varias zonas que deberemos describir para un conocimiento más profundo de lo que podemos hacer una ves que Indiana ya nos haya metido de lleno en otro de sus excitantes líos. Un setenta por ciento de la pantalla, tiene la función específica de ir mostrándonos lo que va sucediendo como si se tratara de una filmación. Inmediatamente debajo se encuentra un línea que deberemos utilizar para construir frases o realizar movimientos con alguna pretensión concreta. El veinticinco por ciento restante tiene su lugar en la parte inferior de la pantalla y está distribuido inicialmente en dos zonas. A la izquierda aparecen los recuadros con los verbos o acciones que podemos conseguir que realicen tanto Indy como Sofía. Dar, Coger, Usar, Abrir, Cerrar, Mirar, Empujar, Tirar y sobre todo, Hablar,(porque hablando se entiende la gente y se descubren muchos secretos), son las funciones que nuestro héroe puede tomar en cualquier momento. La zona izquierda irá colocando sobre recuadros todo aquello que Indy o Sofía vayan encontrando en su tortuoso camino. Todo puede ser útil en un momento dado, así que no despreciéis nada por muy inservible o tonto que os parezca, ya que podrán resultar insustituibles en otras partes del juego. El uso de los verbos se puede combinar con el de los objetos del inventario para utilizarlos con algo o alguien que esté en pantalla. Por ejemplo, si Indiana se encuentra ante un peligroso enemigo, ¡habrá que defenderlo, digo yo!, y qué mejor manera conces que utilizar su excelente técnica con el látigo. Tendrás que pulsar primero el verbo USAR, después marcar el icono del látigo y a continuación moverte por la pantalla de acción hasta situarlo sobre el enemigo o el objeto a quien hayas decidido aplicar tu ley. El juego en sí es un enorme puzzle que tú debes resolver con las únicas armas que tienes, inteligencia, valor, fuerza, astucia, pero sobre todo has de prestar mucha atención a lo que te dicen y observar hasta la saciedad el entorno que en cada momento te rodee, puesto que en cualquier sitio puede estar la clave que buscas.

Cuando mantengas una conversación con algún personaje, en la parte inferior te aparecerán varias frases que puedes utilizar como respuesta a alguna pregunta que te planteen, o bien simplemente para recabar información sobre algún tema concreto. De la elección dependerá que tu juego se conduzca por un sitio o por otro. No seas demasiado maleducado porque podría traerte consecuencias funestas. Tu inventario se verá incrementado a medida que avances por el juego, usar con sabiduría cada uno de los objetos, solucionará en gran medida todos los problemas a los que te enfrentes. Existe además una pantalla de puntos denominada IQ, que te mostrará puntualmente lo bien o lo mal que lo estás haciendo hasta ese momento, pulsando i, sabrás el total acumulado de puntos que posees.

Tu puedes ser Indy o Sofía, para este juego será importante contar con la opinión de los demás.

¿Quién no empezaba a echar de menos todas las peripecias del famoso Indy?



[illegible]

En algunas partes del juego deberás retornar a tu despacho en Nueva York y entonces aparecerán tres opciones o caminos posibles para continuar el juego. Esta nueva fórmula de jugar permitirá que decidas la manera de proseguir tu aventura. O trabajas en EQUIPO junto a Sofía, o prefieres utilizar tu INGENIO, o buscas algo más de acción y eliges PU•ETAZOS. Si llegases ha encontrarte en esta difícil encrucijada no te preocupes y sé tú mismo, porque el juego tiene un final a pesar de que selecciones una u otra salida. Como bien dice la popular frase : Todos los caminos conducen a Roma, y en este caso cualquiera de las tres opciones convergen en la Atlántida.

La lucha ha sido siempre una de las aficiones peligrosas que ha tenido que aprender Indiana desde que se metió en este lioso mundo de las antigAedades, por supuesto nuestro querido doctor puede partirse la cara con quien se le antoje, pero hay que tener en cuenta un dato muy importante si pierde la pelea adiós y habrá que comenzar de nuevo el juego.

Por supuesto este tipo de situaciones se presenta a menudo si hemos elegido el camino de la acción, pero esto no es óbice ni cortapisa para que no tengas alguna que otra peleílla en otro de los caminos posibles a elegir. Las peleas no son buenas, aunque sirven a indudablemente para quemar la adrenalina interior que pudieramos tener, no va a conseguir que nuestro casillero de puntos se incremente. Aún así si os decidís a pelear no dudéis en vigilar constantemente las barras de potencia de puñetazo y salud que aparecen inmediatamente, ya que sirven para informaros del estado en que estáis dejando a nuestro héroe. Si la pantalla se empieza a teñir de un rojo amenazante nuestro amigo se encuentra al borde del K.O. y tendréis que dejar que descanse si no queréis que su cuerpo quede para el arrastre.



[illegible] arqueólogo Dr. Jones [illegible] en el interior de [illegible] nazis. Una estatuilla [illegible] Atlántida.

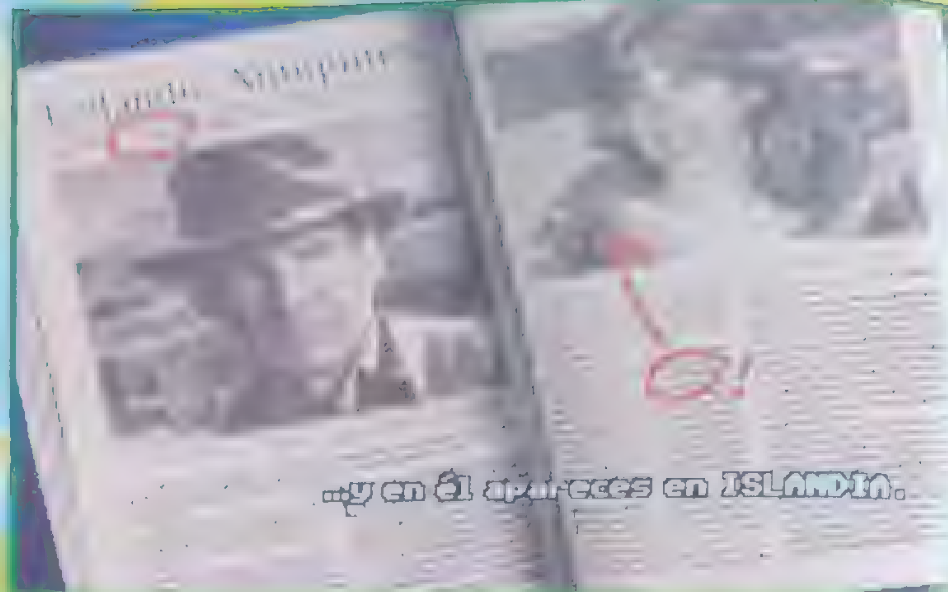
[illegible]

Indiana tendrá que utilizar en esta aventura un buen número de transportes para conseguir poco a poco ir culminando los complicados crucigramas que resuelven el juego. Desde el cálido movimiento del camello al gélido pulular de un submarino, nuestro héroe necesitará conocer a la perfección el manejo de cualquier vehículo que se le ponga a tiro si quiere moverse con rapidez de un lugar a otro. El camello será sin duda el mas fácil, pero en globo podrá pasarlo mal si los vientos comienzan a apretar demasiado desviándolo de su ruta. Indy podrá seleccionar siempre el lugar donde desee aterrizar pero seguro que siempre elegirá el sitio mas adecuado y volverá a meterse en problemas. En coche deberá de efectuar las persecuciones de los nazis en Montecarlo su habilidad será el principal artífice de captura de estos torpes conductores. Afortunadamente el submarino será algo mas complicadillo de manejar porque habrá que dominar perfectamente las cuatro posibilidades que posee. Profundidad, maniobra, dirección y velocidad ahí es nada. Te vas a preguntar miles de veces que porque Indy no tomó una lancha rápida en vez de este singular

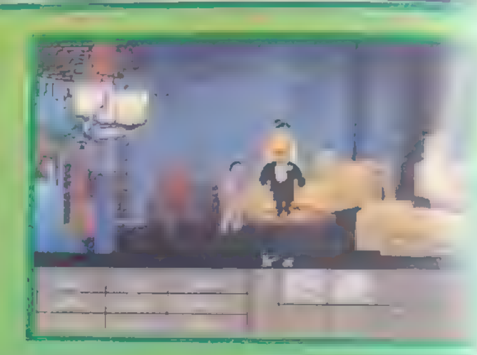


Ser maleducado en las conversaciones puede cerrarte más de una puerta.









La variedad de situaciones con las que se tiene que enfrentar nuestro héroe se merece un diez, pero cuidado con dejarse olvidado por ahí algún objeto .

artefacto, sin embargo no olvides que la Atlántida se supone que está sumergida en algún punto desconocido. No te rindas, con un poquillo de practica podrías darle clases al mismo Isaac Peral. En avión también habrá que viajar pero no te preocupes que esta línea aérea funciona un poquillo mejor que la PANAM y con sólo elegir el destino será más que suficiente para llegar a él sin el menor incidente.

Volviendo al juego, hay un importante número de piezas pertenecientes a la civilización atlante que deberás de utilizar e incluso reparar para que funcionen correctamente. No dejes escapar ninguna de ellas, aparte de se primordiales, algunas de ellas te proporcionarán valiosos puntos que sumar a la valoración de tu partida. Como si de un rompecabezas se tratará, las piezas han de encajar en sitios determinados y de forma exacta para que una maquinaria se ponga en funcionamiento, descubriendo algun particular secreto. Si realmente conoceis al irreductible Indiana Jones, sabreis que despues de que fije sus ojos sobre algún secreto, automáticamente deja de serlo como tal, y no imagináis la cantidad de ellos que se ocultan tras cualquier rincón. Mantener la perseverancia y no bloquearse serán las normas que deberéis seguir si queréis lograr culminara la hazaña. por supuesto que para los más impacientes Lucas Arts distribuye un libro de pistas que os ayudará a quebraros menos la cabeza, aunque también es verdad que Indy nunca llego a utilizarlo.

Innegablemente, la aparición de este «FATE OF ATLANTIS» ha supuesto la vuelta siempre importante de uno de los más archi-conocidos protagonistas de aventura, pero la manera de hacerlo es ya un hito de considerable calidad. Los gráficos son abundantes, variados y sobre todo técnicamente perfectos. Estamos "sufriendo" un constante carrusel de cambios y una continua revolución para alcanzar la máxima perfección de las imágenes presentadas en los juegos, y éste es un claro exponente de que efectivamente, se va progresando muy deprisa. No somos nosotros quienes debemos de entrar al trapo de valorar si merece o no la pena, para eso está el público en general. El calificativo que cumple a rajatabla lo que el visionado del juego nos produce es a todas luces el de boquiabiertos.

La banda sonora, impensable hace algunos años, abandona por fin el conocido estribillo por todos tarareado. Ahora si se trata de una auténtica composición que agradecerán los melómanos que se pasean por estos lares. El despliegue tiene que haber sido fantástico, pero sin lugar a dudas a merecido la pena calibrar tan profundamente los medios para obtener un fin

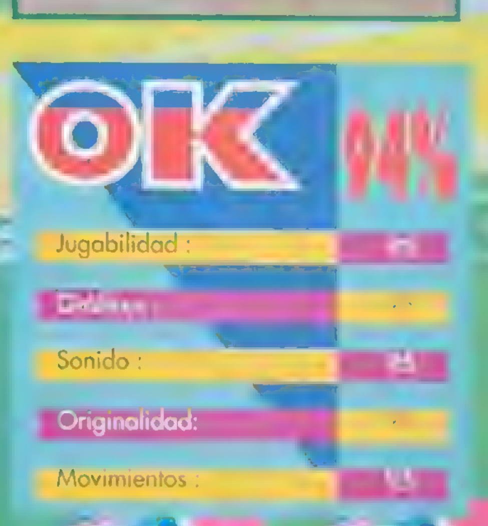
[illegible] teneis que viajar continuamente, ser [illegible] no acepta otro tipo de compañeros.

tan excepcional. Los que posean una tarjeta de sonido sin más complicaciones, van a poder comparar los metálicos ruidillos que emiten algunos juegos con los cuidados arreglos que presenta esta producción.

Movimientos inverosímiles, delatan el cuidado que se ha tenido con este apartado por otra parte, siempre el más criticado. Indiana no desaparece en ningún momento de nuestra vista (excepto en aquellas ocasiones que el guión lo requiera). Los scrolls son suaves y no presentan ninguna irregularidad de consideración, indy puede hacer todo lo que quiera sin que notemos nada de particular que pudiera descentranos en lo que hacemos. La animación por tanto, ¡Chapeau!.

Se debe tener en cuenta también, aparte de ciertos toques de genialidad, algunas de las formas incorporadas para el desarrollo de este juego y el buen trabajo de traducción realizado, el poder desempeñar otros que los meros atribuidos al protagonista convierte al juego en una nueva experie añade la variedad ncia que suficiente para mantener una constante atracción frente a lo q pasar. Un mismo ue va a jugador podrá plantarse las situaciones desde dos puntos de vist convirtiéndose a, esta facilidad en una gran ayuda en escenas comprometidas dónde s crucial contareré con segundas opiniones. Mantened los ojos bien abiertos, porque e Indiana Jones sta vez viene para quedarse, afortunadamente durante mucho más tiempo. El está servido yenigma vosotros sois quienes lo debéis encontrar de una manera u otra. E sombrero, la l cazadora y el látigo os están esperando, es el momento de buscar un tesoro. nuevo

Félix José Físico Vara.







- OK Pasarela: RAMPART
- Compañía: ELECTRONICS ARTS
- Distribuidor: DROSOFT T
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, SOUNDBLASTER PRO PROAUDIO SPECTRUM, ROLAND MT-32

RAMPART

CASTILLOS EN EL AIRE

Los más poderosos señores de aquella época habitaban en inmensos castillos cerca de un mar que acariciaba sus playas con una imperturbable tranquilidad. Un buen día aparecieron barcos extranjeros en las costas con la única pretensión de arrasar y conquistar todo aquello que se ofrecía ante sus ojos. Las vidas de todos los habitantes de aquel lugar peligraban y decidieron entonces que había llegado el momento de defenderse del invasor con uñas y dientes. Pero los malvados enemigos habían olvidado que tú eres el más valiente guerrero feudal, que estás bien armado y dispuesto a proteger tus posesiones con tu vida... si fuera necesario.



Sabemos que a muchos de vosotros os van las aventuras de tipo medieval. Los señores de armadura montados sobre hermosos caballos ataviados con los escudos propios de cada noble apellido. Banderas, estandartes, escudos y espadas se entrecruzan en batallas que siempre tienen como final la victoria de un héroe tan valeroso como honesto. No es fácil ni mucho menos que un simple juego llege a transportarnos a una incivilizada época donde la lucha por las tierras y el poder estaban a la orden del día. Electronics Arts ha hecho un gran esfuerzo para llegar a presentarnos «RAMPART» y puso toda su confianza en el cerebro de un hombre como Dave O'Riva para conseguirlo. Y aquí lo tienes, dispuesto a destrozar cualquier código de honor que puedas imaginarte.

Existen diferentes niveles de dificultad que pondrán a prueba toda tu destreza.

LA DECLARACION DE GUERRA.

El programa comienza presentándonos varias posibilidades de selección del modo de juego. Tomar decisiones va a ser esa característica común que encontraréis en todas las partes de éste producto. Un máximo de tres casas nobiliares pueden formar parte en esta cruda batalla identificadas por tres colores que son el azul, el rojo y el naranja. Si luchan entre ellas el papel del invasor se reduce a cero, pero el interés por conquistar las tierras del jugador contrario, se acrecienta sobremanera.

El hecho de moveros con un mínimo de agilidad durante el combate dependerá en gran modo del buen uso que demostréis con cualquiera de los elementos que podéis utilizar. Cuando hayáis determinado si jugáis con ratón, joystick o teclado, pensad que todo rueda en torno a la velocidad y puntería de cada uno de los movimientos que realicéis, pues si realmente deseáis eliminar de un golpe a todos vuestros adversarios, está será la mejor fórmula. Es posible también adecuar el nivel de juego a vuestro nivel de experiencia utilizando para ello las opciones que se ofrecen. Dos modos de juego, el clásico y el ampliado, establecerán la diferencia exacta entre un iniciado y un experto. También se puede establecer dentro de cualquiera de ellos el grado de facilidad o dificultad con el que se deseen sufrir los envites del enemigo.

Otras opciones pueden seros de gran utilidad cuando de pronto os encontréis en el fragor de una lucha sin cuartel ni campamento ya que, podéis decidir cuántos disparos efectuarán vuestros cañones y cuánto tiempo va a durar la batalla.

Estamos seguros que la respuesta que daréis a la última seleción propuesta será la de combatir hasta la muerte.

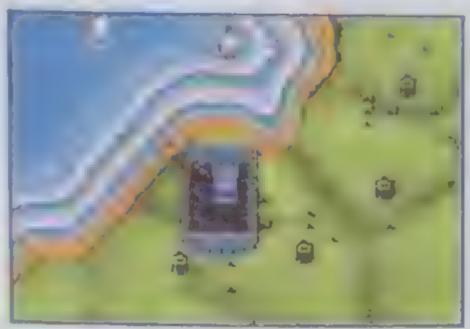
Una vez seleccionados todos aquellos parámetros que indudablemente cumplen una función importante dentro de los sucesos que en un futuro acaecerán, debéis de realizar la declaración de guerra para comenzar el juego, ¡qué digo yo! ¡la batalla.

SI HAY MOROS EN LA COSTA.

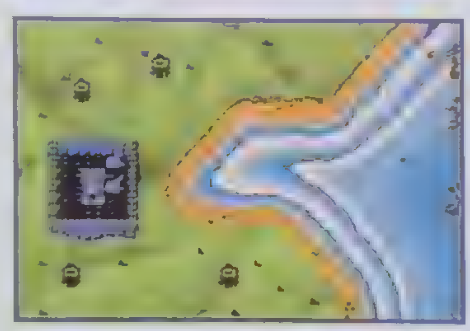
Tu sabrás por tu incuestionable experiencia en los juegos de este tipo si lo más adecuado como novato es entrar en la parte reservada principiantes o pasar directamente a cumplir con el reto en el recuadro de veteranos. Por muchos bonos que te den por cada castillo defendido, intenta jugarte algunas partidas más hasta que realmente estes preparado.

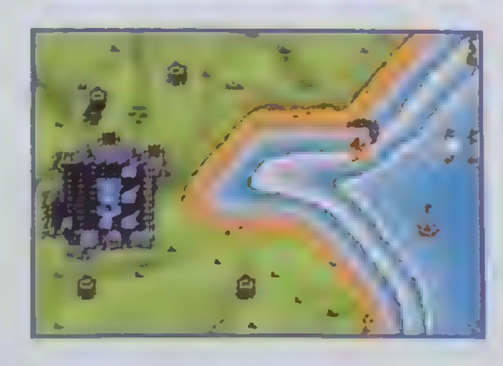
A continuación te aparecen cuatro castillos distribuidos por el mapa a dos dimensiones que te aparece en pantalla. Debes de seleccionar con sumo cuidado el primer baluarte que tengas que proteger. Si miras hacia el horizonte, efectivamente habrá más de un moro en la costa. Esta referencia puede serte muy útil porque si eliges un castillo que esté próximo a los barcos enemigos, tu puntería no ha de ser excesivamente buena para tener capacidad de hundirlos. Por contra, las murallas que rodean tu bastión, pueden ser muy complicado que puedas reconstruirlas. El segundo paso será colocar los cañones dentro del recinto que anteriormente seleccionaste. Mucho ojo porque a veces el número de armas con que se nos dota es tan pequeño que si no los colocamos bien, podríamos convertirnos en presa fácil para los botes invasores.











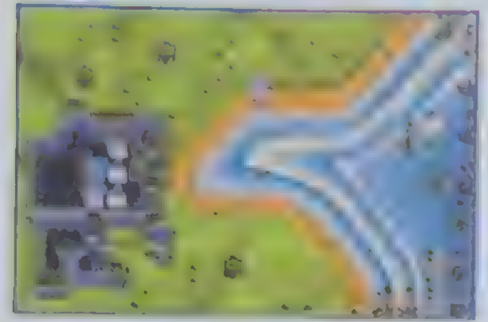
El castillo es el último reducto que queda disponible para defenderse del ataque de la flota enemiga. Pero también habrá que reconstruirlo de nuevo después de cada enfrentamiento y contamos con un límite de tiempo que a veces no será el suficiente para conseguir la colocación ideal de cada pieza de las murallas.

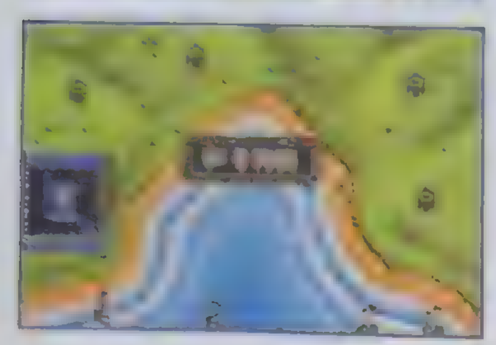
Una vez terminadas las dos fases anteriores llega por fin el momento que estabáis esperando casi con ansiedad: la gran batalla. Toda la escena cambia su fisonomía bidimensional por la tridimensional alcanzando así un gran parecido con una realidad que ya no será nunca más pura coincidencia. Antes de que se os de orden de disparar, ya debéis de estar apuntando hacia alguna de las embarcaciones enemigas a fin de no conceder ninguna ventaja de la que en un futuro os pudieráis arrepentir. Y aquí es donde comienza el verdadero combate entre la velocidad de respuesta de tu cerebro y la astucia de los movimientos de tus oponentes. Centra todo lo bien que puedas el punto de mira que posees sobre ello con la mejor precisión de que dispongas, porque de nada valdrá lanzarles una andanada si a continuación se ponen en marcha y se dirigen hacia otro punto del mapa con la intención de descargar sus tropas para proceder a la invasión de tus territorios.

Existen tres tipos de embarcación totalmente distintas. Las que portan una sola vela se dedicarán únicamente a destruir tus murallas con munición convencional.

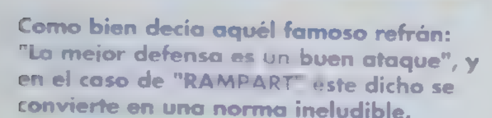
Los que llevan doble velamen son algo más peligrosas pues, si las dejas acercarse demasiado a las playas, desembarcarán toda su fuerza e invadirán uno a uno los castillos hasta conseguir tu rendición incondicional. Existe un tercer grupo de barcos cuya cubierta es de color rojo cuya misión es bombardear con munición incendiaria que te imposibilitará reconstruir tus murallas allá donde hagan blanco. Estas últimas son tan complicadas de destruir como las versiones de color negro que aparecen de las dos anteriores. Normalmente un par de descargas te bastarán para hundir cualquier blanco de la flota enemiga, pero no penséis que en todos los casos sucederá igual.











Como bien decía aquél famoso refrán: "La mejor defensa es un buen ataque", y en el caso de "RAMPART" este dicho se convierte en una norma ineludible.

DE PROFESION: ALBAÑIL.

El poder de tus armas se irá acentuando en relación proporcional a las conquistas que finalices con éxito. El buen sabor de boca que te dejará ver como tus adversarios se baten en retirada se transformará en miedo cuando observés la que te esperá en la siguiente batalla. Y como pequeño aperitivo entre plato y plato encontrarás uno de los puntos más complicados del juego: la reconstrucción de tus murallas. Si habéis practicado con el famosísimo «TETRIS», tendréis algunas posibilidades más que aquellos que no lo hayan visto en su vida. A partir de una serie de piezas de formas aleatorias que irán apareciendo sobre vuestras ruinas, deberéis reconstruir totalmente vuestro castillo sin dejar ni una sola fisura entre las murallas. Los más torpes en pensar se quedarán sin nada que defender, y a poco que no progresen en sus dotes de albañil, perderán la partida irremisiblemente. Los más avispados no solo podrán reconstruir su palacete sino que además ampliarán poco a poco su territorio acogiendo incluso a otros castillos vecinos.

Si como bien suponemos alcanzáis el suficiente nivel de destreza en el manejo de los cañones, será la hora de que entréis en el modo avanzado de juego para que podáis disfrutar de otros elementos fundamentales en la defensa de vuestra parcela. Sólo en este modo existe la posibilidad de convertir tres de los cañones que se os entregen en cada nueva partida en un globo que lanzará propaganda algo subersiva en los barcos convirtiéndoles en aliados leales que dispararán contra su propia flota. También podéis cambiar cuatro cañones por uno más potente que lamentablemente necesitará más espacio a la hora de ubicarse dentro de las murallas, pero por contra hundirá un barco por cada disparo.

Ya lo sabes, si no quieres acabar al final de una tabla sobre la proa de alguno de los barcos enemigos, escuchando las carcajadas de los malvados vencedores y empujado al vacio por una espada, tendrás que hacerlo condenadamente bien y tener una capacidad de acierto de un cien por cien. Vuestros enemigos están esperando la hora del combate con la intención de hacer trizas tu mundo, ¿crees que serás capaz de evitarlo?

BUSCA DENTRO DE LAS MURALLAS EL EMPLAZAMIENTO MAS ADECUADO PARA TUS CAÑONES

UN ELECTRIZANTE DESAFIO.

Aunque ya estéis un poco hastiados de todos los juegos cuyo argumento es destrozar, derribar, herir o matar enemigos, no debéis dejar pasar por alto la ocasión de enfrentaros al electrizante desafío que «RAMPART» os puede proporcionar. Los buenos y precisos movimientos, la calidad gráfica sobre dos y tres dimensiones y un buen porcentaje de "enganche" son unos argumentos muy buscados hoy en día. La música que aporta, entre lo medieval y lo militar es la encargada de introducirnos el juego por la vía auditiva de una manera cómoda.

Quién aún desee subir a lo alto de estas murallas e intentar sobrevivir con el riesgo atado a su espalda, tiene abiertas las puertas de este castillo.

J.F.«Comet Tronner»



OK pa' Pasarela



Powermonger

¿Que te pareceria dominar un mundo gracias al uso de tu fuerza e inteligencia? Con «PowerMonger» lo puedes intentar, y te podemos asegurar que será toda una delicia ver como caen uno a uno los territorios rendidos a tus pies.

ESCUELA DE EMPERADORES

- [illegible]
- [illegible] ELECTRONIC ARTS
- [illegible] DRO SOFT
- [illegible] EGA VGA
- [illegible] AD LIB. SOUND [illegible] SOUND [illegible]



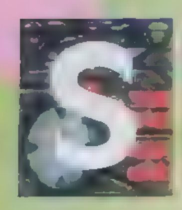




"Powermonger" nos ofrece la oportunidad de convertirnos durante algunas cuantas horas en un poderoso guerrero.



El juego se maneja mediante un completo sistema de iconos situado en la parte inferior de la pantalla, fácilmente controlable con el ratón.



Si hay un sector en el mundo del videojuego donde el PC domina completamente, es en el de los simuladores. Todos conocemos y hemos jugado, estrellado o vencido con algún tipo de avión digno de la Guerra del Golfo, e incluso hemos podido conducir un flipante coche con la rubia de turno por copiloto. Pues bien, hace algún tiempo salió al mercado otro tipo de simulador, en que nuestra tarea principal es convertirnos en los jefes o dioses de algún grupo de gente, tal es el caso del «Sim City», donde podíamos llegar a ser alcaldes, o el más ambicioso de todos, «Sim Earth» donde se nos permitía construir nuestro propio planeta.

En esta línea se enmarca «Powermonger», ya que sus creadores han sido los mismos que dieron vida a las dos fenomenales partes del «Populous», donde teníamos que dirigir una Civilización desde nuestro cómodo asiento en el Olimpo. Aquí no llegaremos a ser dioses, pero si que encarnaremos a un poderoso guerrero, que en el primer momento dispondrá de pocos hombres y nada de armamento, pero una gran moral, y unas tremendas ganas de conquistar su mundo, por lo tanto será mejor que le ayudéis a realizar su glorioso sueño.

CLAVES PARA COMENZAR

A primera vista, destaca la excelente pantalla de presentación, de lo mejor-





El juego ha sido diseñado por los mismos autores que dieron forma a las dos partes del exitoso "Populous", lo cual ya es todo un aval de su calidad.

Podemos realizar todo tipo de acciones, tanto de carácter bélico como de tipo amistoso, por lo que podemos cosecharnos tanto aliados como enemigos.



Si no empleas tus dotes logísticas con la suficiente habilidad, ésta pantalla aparecerá ante tus ojos para dejar bien claro que tu hora final ha llegado.



cito que hemos visto en nuestras mo- tores. Como la inmensa mayoría de los programas, tenemos que instalar adecuadamente «Powermonger» en nuestro disco duro -ocupa cerca de Megas- y según las características de nuestro ordenador, para disfrutarlo al máximo habrá que disponer de VGA y una velocidad superior a 12 Mhz.

Terminado el trámite de cumplimentar con el sistema de protección de juego, ya podremos coger las riendas de nuestro ejercito. Lo primero de todo es practicar, practicar y practicar pues necesitaremos varias partidas para dominar a fondo el sistema de ordenes, que no es realmente m... complicado de manejar (en especial ... hacemos uso del ratón), pero que ofrece un extenso número de posibilidades diferentes. Además en el manual se nos explica paso a paso como conquistar los dos primeros territorios por lo que tendremos una base en ... futuro para avanzar sin demasiados problemas.

Podremos hacer con nuestros soldados casi de todo: asesinar, alistar a más hombres, inventar más maquinaria de guerra, y uno de los detalles más simpáticos del juego: si matamos una oveja de las muchas que correte- an por cualquier sitio, veremos como nuestros hombres se ponen alrededor de ella, y oiremos el chasquido del fuego para cocinarla (realmente bue-

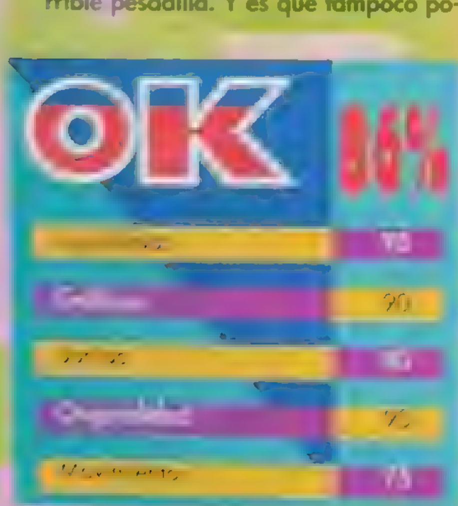


El escenario de juego, situado en la parte central de la pantalla, puede ser ampliado, movido y girado a nuestro pleno antojo.

nos los efectos de sonido, por cierto).

Y he aquí el principal atractivo de «Powermonger», y lo que lo hace distinto a otros juegos de estrategia, la gran calidad de sus gráficos y cantidad de pequeños detalles que hacen que el jugador se quede enganchado para ver como corretean los distintos personajes por los escenarios. Escenarios que podemos ampliar, mover y girar a nuestro antojo para una mejor planificación de la estrategia.

También podemos comerciar con nuestros enemigos, e incluso aliarnos con ellos, pero si saqueamos demasiado sus poblados podremos tener demasiados problemas, y una buena alianza se puede convertir en una terrible pesadilla. Y es que tampoco podemos ir de "Terminators" a nuestras anchas; cuando conquistemos un territorio, lo mejor es marcharnos de él y dejar que la gente viva su vida, que es lo que siempre se ha hecho en la Historia. Y es que aunque en el programa no se contempla la posibilidad de cobrar tributos a los territorios tras su conquista, nos imaginamos que así se haría realmente. No llegaremos a ser muy queridos por la gente, pero tampoco odiados.

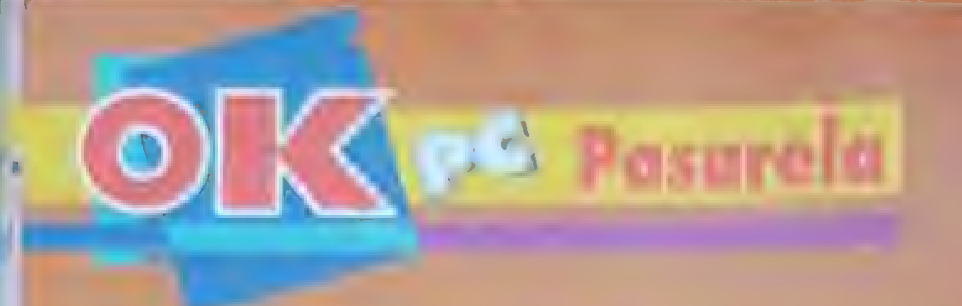


PUNTUALIZACIONES FINALES

Hay que tener una cosa clara, la ambientación es simplemente perfecta, los efectos son geniales (como las inclemencias climáticas), y la jugabilidad se dispara enormemente tras una serie de partidas. Es éste sin duda un juego recomendado especialmente para todos aquellos que nunca pudieron dar clases de como llegar a ser emperadores en el colegio.

En definitiva, los señores de Electronic Arts, y más concretamente los programadores de Bullfrog, se han llevado un buen tanto para su «cuenta particular», con este maravilloso simulador que vierte aires nuevos dentro de la escasa originalidad reinante en el mundo del software.

Angel Francisco Jiménez



Die Hard 2 (La Jungla 2)

CONTR
INTER

Lugar: Un aeropuerto internacional. Tiempo: Un apacible día en el que las cosas parecen estar tan tranquilas como siempre. Pero de pronto un grupo de terroristas armados hasta los dientes con las más modernas armas toma posesión del lugar. Su fin es hacerse con el control del aeropuerto y parece que nadie podrá impedir sus macabros planes. Sólo una persona está capacitada para evitar que este desastre ocurra, y esa persona es el profesional antiterrorista John McCLANE...

Basado en la película de mismo nombre, Grandslam acaba de lanzar este videojuego, en el que tendras la oportunidad de convertirte en el propio John McClane para, haciendo gala de tus reflejos, tu rapidez de decisión y tu valentía, tratar de frustrar los planes de los terroristas y su jefe: Un General tan poco agraciado como malvado.

Pero cuidado, porque te las vas a tener que ver con un cuerpo de profesionales del crimen internacional que no estaran dispuestos a ponerte las cosas fáciles.

A lo largo de todo el juego, que se divide en cinco vertiginosos niveles, te enfrenta-







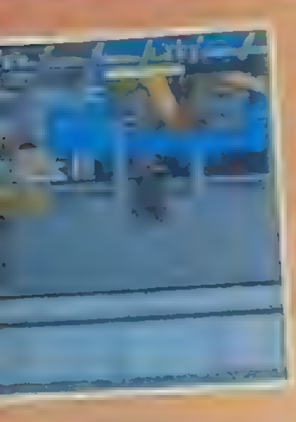
[illegible] todo [illegible] terroristas.

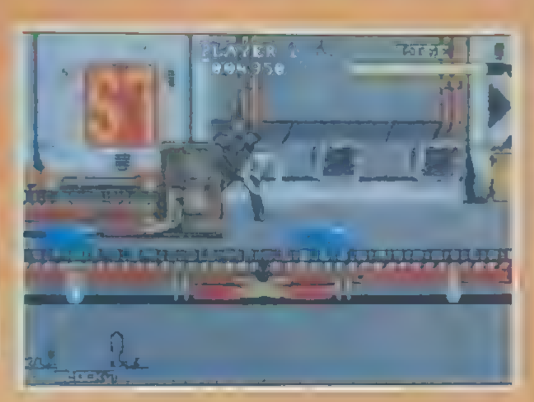
Podemos practicar [illegible] puntería gracias a una opción especial.

La calidad [illegible] del juego no es desde luego [illegible] mucho menos relevante.

A EL TERRORISMO IACIONAL

- OK Pasarela: *DIE HARD 2* (LA JUNGLA 2)
- [illegible] GRANDSLAM
- [illegible]
- [illegible] VGA, CGA
- [illegible] AD LIB, ROLAND





El desarrollo del juego guarda un gran parecido con el mítico y super imitado "Operation Wolf".

ras a una innumerable cantidad de enemigos que se interpondrán entre tu y el maquiavélico General.

Deberás recorrer el Aeropuerto comenzando por la sala de equipajes, luego el centro de comunicaciones, la pista de despegue, etc. en donde tus enemigos echarán mano a todos los recursos posibles para eliminarte: se esconderán detrás de las cintas transportadoras o, parapetados detrás de cualquier escondrijo, esperarán que te descuides o te acecharán tras puertas cerradas que se abrirán de improviso y dispararán contra ti.

Sin embargo, no debes echarte atrás ni dudar ni un momento en las acciones a tomar. Al fin y al cabo, ¿no eres tu también un profesional? NO TODO SON PROBLEMAS. Los terroristas, al morir, dejarán caer cosas que te pueden ser muy útiles en cualquier momento. Para recogerlas solo tienes que dispararles antes que desaparezcan de la pantalla. Así podrás conseguir desde una simple Beretta de un solo disparo hasta... ¡un temible Uz9mmm! También debes tratar de disparar a las granadas que te tiren, porque así verás incrementadas las que estén en tu poder y a los botiquines (cajas blancas con cruces rojas) que algunos sueltan al caer, ya que esto te permitirá recuperarte de las heridas y tu nivel de energía subirá. Y fíjate bien, porque ¡otros dejan caer un chaleco antibalas que te protegerá de los disparos!.

Tendrás qu tener cuidado porque también muchos civiles y policías pasarán por la pantalla. A ellos no debes dispararles, porque esto te quitará puntos. También debes tratar de causar el menor daño posible a las instalaciones.

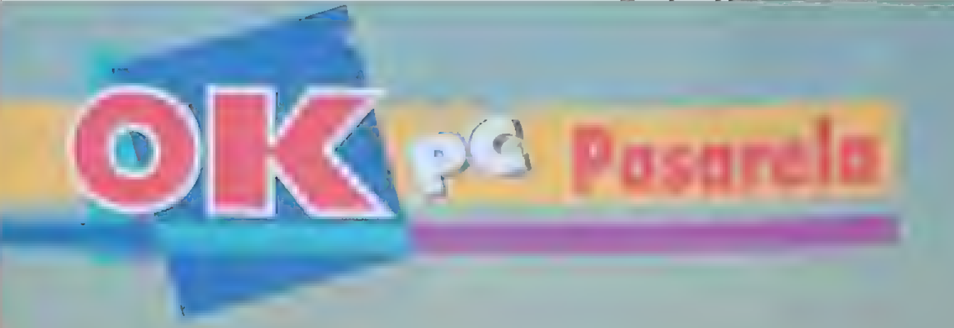
Como ves las cosas no te van a resultar nada fáciles, pero estamos seguros que con un poco de práctica lograrás tu objetivo. ¡Ah!, y hablando de práctica, os advertimos que entre las opciones que tiene el juego está la de acceder a un campo de tiro, en el que es posible practicar la puntería para así poder entrar en acción con una preparación mucho más adecuada.

Otro chisme: En el cuarto nivel podrás perseguir a los terroristas montado en una Sky-bike, y en esta carrera super vertiginosa tendrás que eliminar a todos los que puedas. Muchos obstáculos se interpondrán en tu camino, sin contar con el peligro que representan los disparos y las trampas que te pondrán a lo largo del recorrido.

La opinión final sobre el juego es un tanto contradictoria, pues si bien la acción y el peligro no faltan en este arcade, ni su sonido es demasiado brillante ni sus gráficos son super estupendos, y simplemente parece que el juego cumple con su cometido mas basico: entretener.

Rubén González Quiroga





Toyota Celica GT Rally



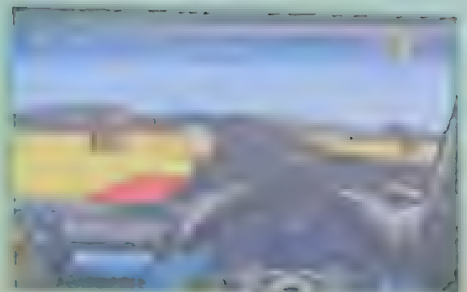
Juegos de coches hay muchos, pero pocas veces a alguien se le ha ocurrido crear un juego de carreras de rally. Gremlin, que ya ha demostrado sobradamente su buen hacer con los juegos de carreras (Lotus, Suzuki 500...), saca al mercado un programa que intenta cubrir ese hueco.



- OK Pasarela: *TOYOTA CELICA GT RALLY*
- Compañía: GREMLIN
- Distribuidor: DROSOFT
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND.

MONTECARLO TU ORDENAD







El motor ruge, la gente se agolpa a los lados de la carretera, 3, 2, 1, ¡SALIDA!. Vas cambiando de marchas hasta alcanzar más de 200 Km/h, los árboles pasan rápidamente mientras tu copiloto te va marcando el camino: "Curva a izquierda, derecha muy cerrada, recto y luego izquierda...", te sientes como un robot controlado por su voz, y es cierto, de él dependes para hacer un buen tiempo y conseguir ganar a esos malditos Lancia.



[illegible]

Este programa salió al mercado hace ya algún tiempo para los ordenadores de 16 bits y ahora hace su debut en PC. Como protagonista para el mismo se ha elegido el coche campeón del mundo el año pasado. Después de adaptar el programa a las características de nuestro ordenador comienzan las opciones del juego. Es posible seleccionar la sensibilidad de los mandos entre cinco niveles diferentes y elegir si el control se hará de la forma tradicional o invertida, es decir, la derecha es la izquierda y viceversa. Elige el control tradicional a no ser que seas masoquista. Bastante más útil son las restantes opciones para correr en un circuito de prueba o en el campeonato del mundo, o bien recuperar una partida grabada con anterioridad.

En un principio es recomendable correr en tres pistas de prueba en Gran Bretaña, México y Finlandia para acostumbrarse al coche y sus reacciones y a los distintos tipos de carretera. En Gran Bretaña la carretera está en buenas condiciones, transcurriendo a través de verdes campos y con el único problema de algunos altibajos y en ocasiones la presencia de la lluvia que hará que la conducción sea mucho más delicada. En México la carrera es en pleno desierto, con arena y miles de curvas, aunque es el más sencillo de los tres. Por último Finlandia, y Finlandia es sinónimo de nieve. Si sólo hubiese nieve, vale, pero además hay curvas cerradas, saltos... una pesadilla en definitiva, aunque necesaria si se quiere dominar por com-







Como en otros juegos de este estilo la alta sensibilidad del volante nos obliga a ser casi unos auténticos profesionales para dominar nuestro potente vehículo.

Las condiciones climatólogicas, lejos de ser un mero adorno, influyen y mucho en la conducción de nuestro coche.

pleto el vehículo en todo tipo de terrenos. Analicemos ahora el 'peculiar' manejo y las reacciones del coche.

[illegible]

Cuando hemos dicho "peculiar" manejo, no es sin motivo. Está claro que conducir un coche de rallies al límite es difícil, pero hacerlo a 60 por hora no debería serlo. Pues bien, con este juego sí lo es. Para empezar es posible elegir entre cambio manual o automático, (novatos, abstenerse de usar el cambio manual, expertos, también). Una vez en el interior, aceleramos a fondo y nos encontramos con el primer problema: el coche acelera a tope de revoluciones, desciende al mínimo y después arranca. Es algo "molesto" cuando estas tratando de perder el menor tiempo posible en una carrera. En recta todo va bien, pero al llegar a la primera curva empiezan los problemas. Al tomar una curva a gran velocidad han querido simular el efecto de derrapaje, pero sinceramente, no les ha salido bien. Lo que ocurre es que el coche se vuelve ingobernable y lo más probable es que choque con algún obstáculo del camino: árboles, casas, piedras... con la consiguiente penalización de 20 segundos.

Otro problema es que el más mínimo contacto con el arcén o los bordes de la carretera provoca una INMEDIATA reducción de la velocidad del coche hasta llegar a la detención casi total. Antes haciamos referencia al cambio. Da igual elegir manual o automático y da igual en la marcha que circules, el coche acelerará igual si vas en automático o todo el rato en quinta. Es admirable la potencia de este motor... Para ser justos decir que con mucha práctica es posible anticiparse a las reacciones del coche y hacer unos tiempos medianamente decentes aunque si hay lluvia o nieve olvídate, irás más tiempo de lado que recto y ya sabes, otros 20 segundos.

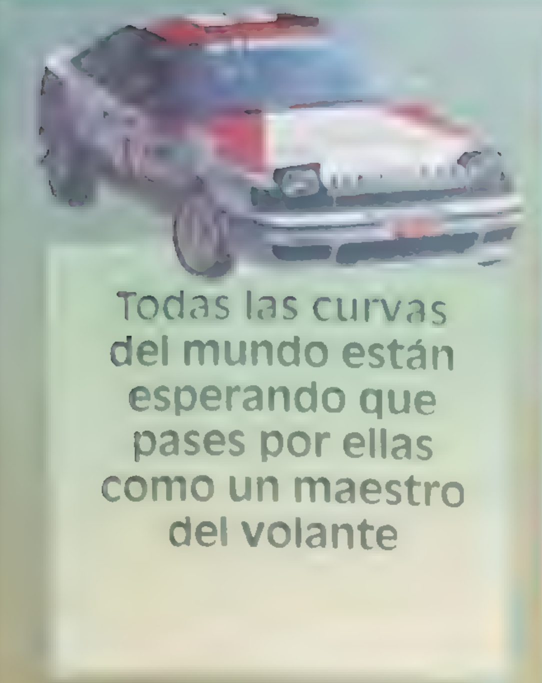
El sonido no es lo que esperabamos, aunque quiza decir malo no sea justo. Con una tarjeta de sonido es posible elegir entre efectos o música, estando esta última bastante bien. Los efectos no tanto, y en particular el que produce el es el sonido del motor. Hubiera ganado muchos puntos en vistosidad si los señores de Gremlin incorporasen al juego algún tipo de variación al efectuar un cambio de velocidad, por ejemplo. Tampoco es posible saber la velocidad o las revoluciones del motor, ya que los indicadores no tienen ninguna cifra en ellos.

Ahora por fin, puedes ser piloto y conducir un Toyota Celica GT en un endiablado Rally

PON UN COPILOTO EN TU VIDA.

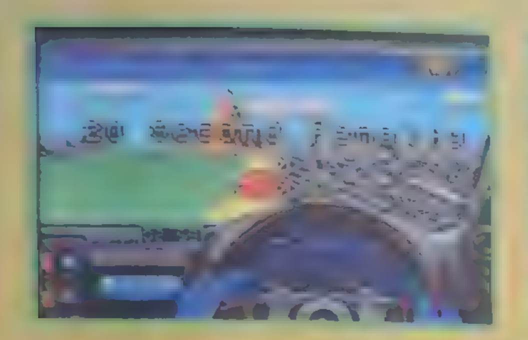
A pesar de todo lo anterior el programa engancha. Al lado de cosas irritantes tiene detalles buenos. El mejor, sin duda, la incorporación de un copiloto computerizado que va indicando las maniobras a realizar. Antes de cada etapa es posible recorrer el trayecto y colocar en los lugares apropiados marcas para que al pasar por ellas aparezca en la pantalla una flecha, más o menos larga, indicando las características de la curva, su dirección y si es más o menos cerrada y mediante una cuidadosa planificación la carrera podrá ser más sencilla. El sistema funciona a la perfección, aunque es necesario algo de práctica para calcular las distancias. Para redondearlo podrían haber usado el sistema de la versión Amiga, en que las indicaciones eran dadas con la propia voz del copiloto.

El correr el campeonato del mundo completo es una tarea reservada a los más hábiles y tenaces. Cada carrera se divide en 10 etapas y si no se termina entre los 10 primeros no se podrá continuar. Al finalizar cada etapa se muestran los tiempos totales de cada piloto y su posición aunque no los parciales de cada etapa. Es posible grabar situaciones favorable



Todas las curvas del mundo están esperando que pases por ellas como un maestro del volante





Cualquier contratiempo nos costará una penalización de veinte segundos.



Tomar las curvas de forma adecuada requiere altas dosis de habilidad.



Cada una de las carreras se divide en diez etapas de diferente trazado.

para volver a ellas más tarde y que participen hasta cuatro jugadores, enfrentados en carreras verdaderamente emocionantes. Los gráficos no están mal, mezcla de vectores y sprites, aunque para el tipo de juego que es el movimiento resulta algo lento cuando hay muchos objetos en pantalla. Curiosamente es preferible la versión EGA a la VGA, ya que frente unos gráficos peores (pero no mucho) presenta una velocidad bastante más alta, aunque con el problema de que no aparece en el volante el punto indicador de la dirección. Pequeños detalles como los limpiaparabrisas ayudan a elevar algo la puntuación de un juego que podría haber sido mucho mejor pero que sólo consigue una puntuación media. Esperemos que el próximo juego de rallies si sea el definitivo.

Javier Guerrero







Sherlock Holmes Consulting Detective

- OK Pasarela CD ROM
- Compañía: ICOM
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER

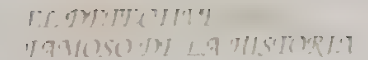


Todos hablan de las enormes posibilidades del CD-ROM, pero al fin una compañía ha puesto manos a la obra y las ha convertido en realidad.



ACOMPAÑA POR LAS CA

Los programas en CD-ROM, ese nuevo periférico que parece destinado a revolucionar el mercado de los videojuegos, van apareciendo poco a poco en el mercado. Hasta ahora su número ha sido algo escaso, pero el interés de las casas de software hacia este medio ha provocado un incremento en la cantidad de títulos disponibles. Muchas son los puntos a favor (una capacidad de casi 600 Mb, imposibilidad de copia, sonido excepcional...), aunque también tienen algún inconveniente (una capacidad de casi 600 Mb, transferencia de datos lenta y un precio algo más elevado). Sí, con una capacidad tan enorme las posibilidades son muchas, pero hay que pensar que para jugar primero alguien tiene que llenar el disco con algo, ¡y crear cientos de Mb de datos no es tarea fácil!

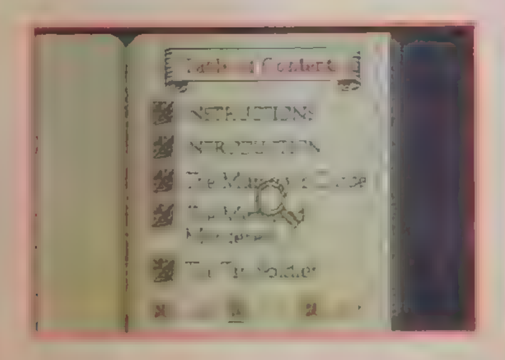


El juego tiene la estructura tradicional de una aventura gráfica manejada mediante iconos y en ella nuestro detective, por supuesto acompañado por su inseparable Watson, tendrá que resolver tres casos a cual más misterioso. Habrá que conversar con muchos personajes, ir avanzando en nuestras deducciones y conseguir reunir las suficientes pruebas para presentarlas ante el juez y que el culpable reciba su castigo. Se cuenta con una agenda de direcciones y un block de notas en los que aparecen todos los sospechosos y las personas o lugares relacionados con el caso. Seleccionando a uno de ellos es posible acceder a un fichero con información sobre el sujeto o bien ir a visitarle o mandar a alguno de nuestros "confidentes" para ver si consigue información.

Todo el juego se controla mediante el ratón y el sistema que emplea es realmente sencillo. Acompañan al juego ocho hojas que simulan pertenecer a periódicos de la época. El contenido de estas hojas se encuentra también en el programa y es necesario echarles un vistazo porque en ellas se encontrarán siempre las pistas iniciales con las que poder comenzar las pesquisas. Poco a poco los cabos sueltos se irán





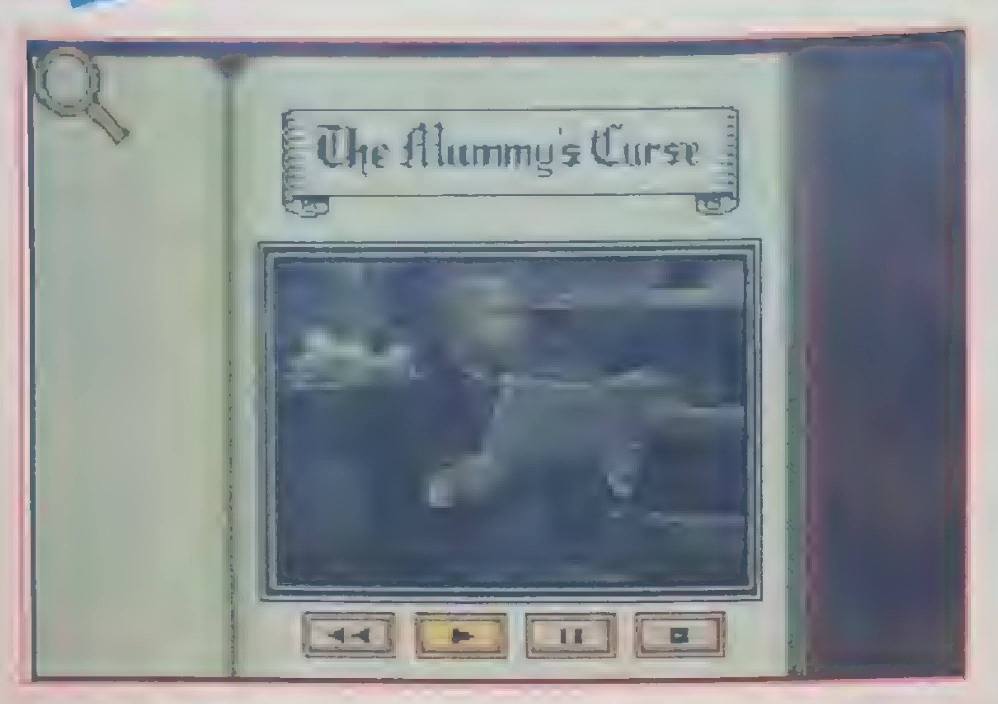






A HOLMES Y WATSON
LLES DE LONDRES





Todas las pistas se encuentran en perfectas filmaciones que podras manejar.

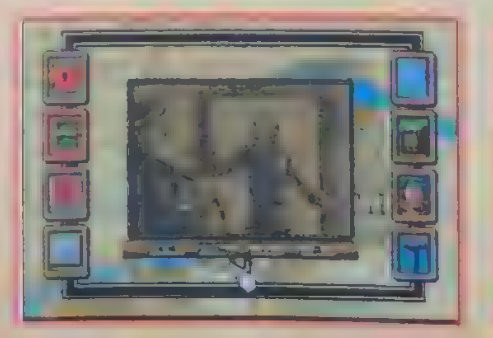


Cuentas con varias formas para consultar cualquier dato referente al caso.

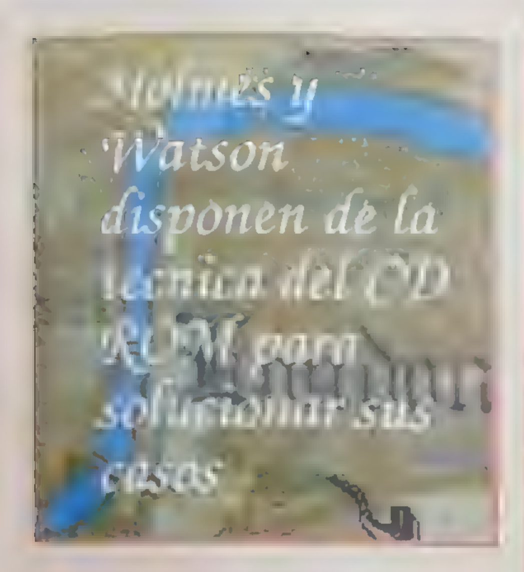
uniendo y la historia cobrará forma hasta estrechar el cerco y finalmente será posible desenmascarar al culpable. A diferencia de otras aventuras no es necesario recoger ni usar ningún objeto y tampoco parece existir límite de tiempo, así que conseguir finalizar la tarea con éxito no parece imposible. Hasta aquí poco o nada nuevo, entonces ¿qué es lo que hace especial a este Sherlock Holmes?

Hasta ahora y salvo algunas excepciones los juegos en CD-ROM no aprovechaban las características del nuevo periférico y las compañías se limitaban a vender el mismo juego, idéntico a la versión tradicional de disquetes salvo algunas mejoras sonoras y esto no siempre, aunque eso sí, se ocupaban de poner una etiqueta que dijese "Multimedia", la palabra de moda. No ocurre así con este juego. Está diseñado desde el principio pensando en el CD-ROM y sería imposible de realizar sin él. Se han digitalizado secuencias completas de video con su sonido incluido y se han grabado en el disco. Este método no se había empleado hasta ahora debido a que el enorme tamaño de estas digitalizaciones llenarían rápidamente hasta el disco duro más grande y para eso ya está el CD-ROM. El programa impresiona la primera vez que se ve en acción y todo el mundo alrededor lanza exclamaciones de asombro. Es el juego perfecto para dejar boquiabiertos a los amigos, ¡es como ver una película! A todo esto hay que sumarle una magnifica ambientación, tanto en los escenarios como en los trajes y vestidos de la época. El sonido es excelente, aunque no está producido por el CD-ROM sino por una tarjeta de audio. Las conversaciones son claras y los efectos excelentes. Parece que va llegar un momento en que a la hora de comentar un programa haya que hablar casi más de las actuaciones de los personajes que del propio juego en sí.









Utiliza la tarjeta VGA, aunque parece que emplea una cantidad de colores algo inferior a lo habitual para ganar velocidad. Esto no se nota en absoluto y la calidad es increíble aunque con un 'pero'. Las escenas, aunque cuentan con una animación fluida, en ocasiones y más a menudo de lo que sería deseable se interrumpen durante un breve instante mientras el ordenador carga los datos del CD-ROM. En el aspecto visual esto no es problema, pero sí en el sonoro. El juego se basa totalmente en estas escenas y las palabras que en ellas se dicen. Pues bien, estas conversaciones se interrumpen y en ocasiones resulta imposible entender lo que se dice. El problema no es tan grave ya que por lo general lo que se necesita es el nombre de algún personaje y al menos éstos sí que nunca se cortan, pero llega a resultar muy molesto.

Esto no se puede achacar al programa sino a las limitaciones del CD-ROM. Como antes he comentado, tiene una capacidad de transferencia de datos no muy alta, mucho menor que la de un disco duro. Esperemos que alguien consiga un sistema para solucionar esto, ya que afecta a la jugabilidad del programa. Otro problema, y este importante. El juego está en inglés y es imprescindible un nivel bastante alto en este idioma si se quiere sacar algún partido del programa. El problema se agrava por el asunto de las "interrupciones" y hay que ser un verdadero conocedor del bello idioma de Shakespeare para poder sacar algo en claro. El problema sería menor si se hubiese incluido un acompañamiento escrito de las conversaciones. Del escueto manual sólo se han traducido las instrucciones de carga y grabación de partidas, lo que tampoco ayuda a hacer al juego más accesible.

Después de tanta maravilla técnica y derroche gráfico y sonoro llega la pregunta crucial: ¿es divertido?. Sí, es divertido, pero sólo si te gustan las aventuras en las que sea más importante el pensar y tener las ideas claras que unos rápido reflejos. No se puede comparar al Monkey Island o a una aventura de Sierra; es una cosa diferente y tendrás que probarlo para ver si te gusta. Si estuviese traducido no dudaría en recomendar este juego, pero tal y como está sólo puedo hacerlo a aquellos que sepan inglés o quieran aprenderlo. Esperemos que alguien lo traduzca pronto para que todo el mundo pueda apreciar lo que parece va a ser el futuro de los juegos de ordenador ¿o tal vez no?.

Javier Guerrero



La calidad de las imágenes de video animadas es sencillamente extraordinaria.



Todos los personajes que aparecen en la historia parecen recien salidos de la época.

OK 87%

Jugabilidad	75
Gráficos :	95
Sonido	93
[illegible]	90
Movimientos	[illegible]


OK PC Especial ECTS '92
Especial Londres ECTS '92
LA FERIA DE LA



Uno siempre duda que el ser humano sea capaz de mejorar sus hazañas, hasta que no lo ve con sus propios ojos. Cuando se han pensado, producido y ejecutado tantos juegos de calidad como los que ahora se distribuyen en todo el mundo, uno piensa que no es posible crear más. Con este artículo intentamos demostrarte que en esto de los juegos no hay límite.

AS MARAVILLAS

A igual que en otras ocasiones el ECTS ha demostrado su capacidad organizativa y su poder de convocatoria entre las firmas más destacadas del sector.

Por primera vez la feria de Londres se ha realizado en otoño, para poder dar una mayor cobertura de nuevos productos de cara a la navidad, a los distribuidores al ponerlos en un contacto directo con las firmas productoras.

No obstante, la próxima reunión del ECTS se realizará en las fechas habituales del mes de abril de 1993 y la otra, en las mismas fechas que ésta.

Mas de cien companías de primer nivel en el mundo de los videojuegos se han reunido entre el 6 y el 8 de septiembre en Londres. Congregando de este modo a casi todos los profesionales del sector y también a grandes sorpresas como la presencia del astronauta Buzz Aldrin, quien presentó su nuevo simulador espacial. Definitivamente la feria ha logrado su cometido [illegible] deslumbrarnos con la gran calidad de [illegible] y sus productos, los que sin duda [illegible] los grandes títulos del mundo del videojuego. Pero, mejor será que nos zambullamos directamente en describir nuestra aventura londinense sin más tardanza.



[illegible] había un interés enorm[e] por [illegible] así que nos montam[os] [illegible] otra turba [illegible] nos dispusimos [illegible]

COMPAÑIAS Y PRODUCTOS

ACTIVISION [illegible]

La compañía fundada por Alan Miller y Ro[illegible] Whitehead en 1984, presentó sus prin[cipa]les títulos en PC: "Zyconix", creado por Miracle Games, está pensado apra desafiar tu agilidad mental, paciencia y hasta tus tendencias latentes de masoquista. La idea del juego es evitar que tu pantalla se llene de unos bloques que jamás dejan de caer.

"The Dark Half" una aventura gráfica basada en una novela de Stephen King, que dio origen a una película de Orion Pictures. La trama del juego es la batalla desatada entre el escritor Thad Beaumont y su maléfico gemelo, George Stark.

En esta aventura gráfica encontramos una gran calidad de animación, como así también de sonido y efectos. Sin duda, Capstone Software se anotará un nuevo éxito con "The Dark Half".

"Waxworks" es un RPG desarrollado por Horrorsoft, los mismos creadores de Elvira y Elvira II. El guion no podía ser más escalofriante, el tío Boris ha muerto y entre las cosas que nos ha dejado esta su posesión más preciada: un museo de cera con las figuras de mas terribles, como peligrosos criminales, brujas, monstruos del cine y otros personajes de pesadilla. ¡Ah! Y entre todos estos "amigos" deberas buscar a tu hermano perdido y para ello podrás viajar en el tiempo. Un verdadero reto para los amantes de los role playing games.

"Star Control II" es un híbrido entre juego de estrategia y RPG, por lo tanto, te romperás la cabeza para resolverlo, pero quien te

quito las horas de entrenimiento que obtendrás a cambio. Con este juego viajarás al hiperespacio para explorar a más de 500 sistemas estelares con sus planetas y lunas, con graficos de 256 colores las maravillosas imagenes de pantalla están aseguradas, como así los efectos de 3-D en la rotación de los planetas, algo para ver.

"Summer Challenge" y "Spell casting 301: Spring Break" son otros de los títulos con que Accolade desafía al mercado para un futuro inmediato.

CHEETAH

En su estánd pudimos observar una gran variedad de joystick de divertido diseño en donde no falta ninguno de nuestros actuales héroes (Batman y Bart Simpson), como así tambien super-enemigos (Terminator y Alien 3).

CD TECHNOLOGY

Presentó una nueva tarjeta de sonido de 16 bits, "Advanced Gravis UltraSound card", de fácil instalación para utilizar en cualquier PC compatible. Por supuesto, se recomienda un disco duro con un mínimo de DOS.3.

Esta tarjeta viene acompañada del UltraSoundStudio 8 software, con el que podrás crear, grabar, editar, mezclar y salvar sonido didgitalizado con tu PC.

El editor Waveform te permitirá ver en pantalla los cambios del sonido.

CH PRODUCTS

El "Virtual pilot" es lo que todos esperábamos para hacer más real los vuelos de los simuladores, su diseño lo coloca a la par con el mando de un avión al que podemos poner sobre una mesa y engancharlo a la salida del joystick. Este ha sido diseñado por el constructor de aviones, Charles Hayes, por tanto, la precisión de sus mandos queda fuera de toda duda. Y según sus productores el "Virtual Pilot" está a la espera de la aprobación de la Administración Federal de Aviación



[illegible] causaran un fuerte impacto a los mas inonsola[illegible] [illegible] muestra perfecta de lo que te decimos. Mundos de [illegible] que deseas para mantenerte entretenido [illegible]

[illegible] escalera que [illegible] del videojuego. "DARK HALF" como podeis [illegible] demuestra que es una apuesta realizada por un gano [illegible]





Si [illegible] de verdad [illegible] de ferias es que se [illegible] mas cosas mas [illegible] esperamos [illegible] encontrar.

de los EE.UU. para las prácticas de los pilotos. Es una opción ideal para el Wing Commander II, Red Baron, Flight Simulator, etc.

COKTEL VISION

Las principal apuesta de esta firma es su videojuego "Inca", que como su nombre lo indica trata sobre aquella antigua civilización sudamericana y sus misterios. Se trata de un producto multimedia, donde se explota al máximo los conceptos de sonido, imagen e interactividad. La música no ha sido dejada de lado y tiene una calidad como la de las grandes películas, en su banda de sonido encontramos temas de jazz, clásico y música andina.

"Gobliins 2" es la continuación de la serie iniciada con Gobliins, aquellos impredecibles pero entrañables elfos. Nuevamente, correremos con ellos una nueva aventura, esta vez la iniciamos en la casa de un mago donde un rey nos contará cómo su hijo fue raptado y será el mago, [illegible] quien descubrirá que el príncipe es prisionero del rey Demon. A este último, por su nombre te podrás dar cuenta de qué va. Finalizando, un juego para divertirse en grande.

Otro título importante de esta compañía es "Ween" recreada en un ambiente medieval con todos los personajes y profecías que estás esperando.

DOMARK

Desde nuestro punto de vista uno de los principales productos de esta compañía es el "Harrier Assault Av-8B", que como su nombre los indica es un simulador de gran realismo. No debemos olvidar que Domark fue la responsable de otro simulador de gran éxito, Mig 29.

Esta vez el avión elegido es la versión americana del Harrier, que como todos sabemos es aparato más potente que el Harrier británico ó el Matador español. En esta simulación se entretejen elementos de estrategia y de role playing game. Y tú como comandante de una Fuerza de Acción Inmediata deberás colocar tus aviones en función de los objetivos, haciendo para ello vuelos de reconocimiento, ataque y apoyo.

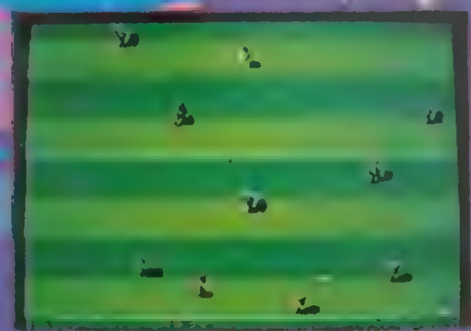
Con el "Harrier Assault AV-8B" probarás hasta las últimas consecuencias tu maestría como piloto, pero recuerda que las tropas enemigas no tendrán compasión y cada error se paga caro.

"Columbus" es un juego de estrategia y aventura cuyos escenarios van de la Europa de hace 500 años al Nuevo Mundo. En él encontrarás las excitantes vivencias de los exploradores, el comercio y de cómo crear un imperio.

Para finalizar con esta compañía, te traemos el "Deluxe Trivial Pursuit", que es la segunda parte del homónimo, que como todos sabemos es un juego de mesa que por el momento está traducido al inglés, francés y alemán. En él encontramos unas 2.000 preguntas, tarjeta gráfica VGA y tarjetas de sonido Ad Lib, Soundblaster y Roland.









Otra de las compañías mas habituadas a p[illegible] ce y por ello su oferta es también de las más [illegible] Rugby Challenge", "AV8B Harrier Assault" y "Deluxe [illegible] sirve de perfecta muestra como podeis ver.

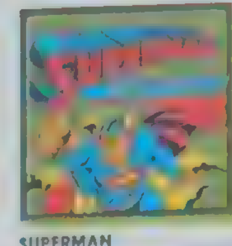


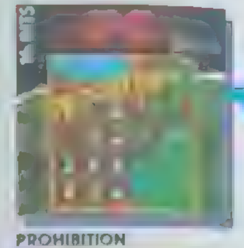
«MAS DE 50 TITULOS A UN PRECIO UNICO»


BASKET MASTER


ULISES


TOY ACID GAME


SUPERMAN
REF PC 5¼


PROHIBITION


GAME OVER


PACK 3


ORMUZ


BUFALO BILL'S
REF PC 5¼
REF PC 3½


JET DISK


ASPAR


MUTAN ZONE
REF PC 5¼ PCO 5-2
REF PC 3½ PCO 3-2


SOL NEGRO
REF PC 5¼ PCO 5-4
REF PC 3½ PCO 3-4



PIN BALL
REF PC 5¼
REF PC 3½


CAPITAN TRUENO
REF PC 3½

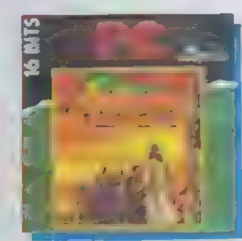

MICHEL


CORSARIOS



MAY DAY SQUAD


GONZALEZ
REF PC 5¼
REF PC 3½


COZUMEL


PARIS DAKAR


LA AVENTURA ORIGINAL
REF PC 5¼ PCD 5-1
REF PC 3½ PCD 3-1



PERSONAL FINANCIAL
REF PC 5¼ PCC 5-1
REF PC 3½ PCC 3-1


CHAMONIX CHALLENGE


PROFESSIONAL TENNIS


ANGEL NIETO


NARCO POLICE


NAVY MOVES
REF PC 5¼ PCD 5-11
REF PC 3½ PCD 3-11


ASTERIX
REF PC 5¼
REF PC 3½



POLI DIAZ
REF PC 5¼
REF PC 3½

BUSCAMOS DISTRIBUIDORES POR TODA LA GEOGRAFIA NACIONAL

ELECTRONIC ARTS

Esta compañía de San Mateo, California fue fundada en 1982 por W.M. Hawkins, quien fuera director de Marketing de Apple Macintosh no ha escatimado medios en sus presentaciones, pues para una de ellas trajo como figura invitada al astronauta, Buzz Aldrin, quien presentó el nuevo simulador especial "Race into Space" de Interplay.

Se trata como es obvio de la gran carrera espacial entre los EE.UU. y la ex-URSS y tu puedes elegir en convertirte en el director de la misión americana o soviética para darle el triunfo al país elegido. En el juego encontrarás gran cantidad de información de primera mano, ya que Buzz Aldrin es quien te guía en esta espectacular aventura con mas de 300 misiones, mas de 1.000 fotos históricas y mucho más.

"Space hulk" te ha convertido en el comandante de un Escuadrón Terminator de la Marina y por supuesto tus enemigos son alienígenas. Por tanto, antes deberás seleccionar al personal de tu escuadrón y despuës informarles de todo cuanto pueda acontecer, también dispondrás de un auténtico arsenal, pero no te olvides que nunca sabrás qué es lo que te espera en la próxima esquina.

"Ultrabots", "Castles II: sieges and conquest" y "Patriot" son otros de los títulos anunciados por Electronic Arts. También, hay una novedad sorprendente Interplay, cuya distribuidora en Europa es Electronic Arts ha sacado en versión de PC "Mario teaches typing". Sí, el popular personaje de Nintendo aparece por primera vez en otro soporte que las habituales consolas. Se trata de un videojuego educativo.

Pero, el título más importante de Electronic Arts, desde nuestro punto de vista, es "The lost files of Sherlock Holmes: the case of the serrated scalpel" (Los archivos perdidos de S.H.: el caso del escalpelo serrado). Esta aventura gráfica será la primera de la serie denominada "The Lost Files of Sherlock Holmes", la que desde la aparición de las primeras pantallas impre-



[illegible] ha hecho y que piensa estarlo durante mu- [illegible] "Space hulk" van a llevarnos a traves de las estre- [illegible] tiempo en poder olvidar.

[illegible] es la demostración palpable de que los viejos "rocke- [illegible] de la manera que lo ha hecho Electronics Arts, nunca [illegible] brados de vuestra capacidad de indagar pistas y descu- [illegible]





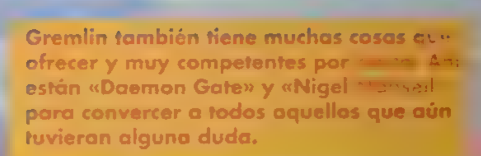
A diferencia de otros tipos de muestras, ECTS contiene todos los alicientes necesarios para [illegible]

siona por su excelente calidad de realización como así tambien de ambientación en la ciudad de Londres de finales del siglo pasado.

Tu serás Sherlock Holmes y deberás descubrir a un terrible asesino que nada más empezar el juego hace de las suyas en un perdido callejon londinense. La víctima no podía ser otra que una joven. Tienes cientos de pistas que te ayudarán, mas de 50 escenarios inspirados en la época Victoriana y tu inteligencia.

¿No es así, Holmes? -Elemental, Watson.



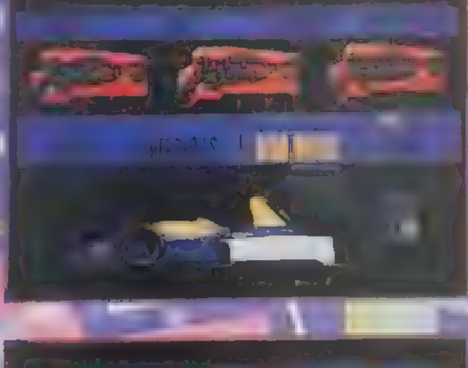


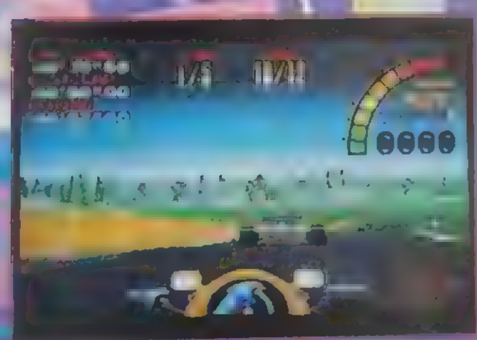


Esta compañia de Sheffield apuesta en grande por el RPG y una buena prueba de ellos es "Daemonsgate I" (Puerta de los demonios), que ya por su título nos adelanta que será una serie.

Pero, vayamos a los hechos, algo importante, vital ha ocurrido en el reino de Elsopea y nadie sabe que, pero el tiempo ha seguido transcurriendo como si nada, hasta que un ejército demoniaco hace irrupción destruyendo todo a su paso. La ciudad de Tormis pretende enfrentarse con su armada a estos, pero todos sucumben y finalmente, la villa es sitiada. La supervivencia de la ciudad esta en tus manos.

"Nigel Mansell's World Championship" según los directivos de Gremlin este juego es la gran oportunidad que ellos esperaban para desarrollar una carrera de coches con todo el realismo que se merece. Títulos como "Lotus Esprit Challenge" "Team Suzuki", "Toyota Cellica CT4 Rally" y "Lotus Trubio Challenge" han demostrado la capacidad creativa de Gremlin. Así que toma asiento, coloca en su posición los espejos y... ¡pisa el acelerador a fondo!





Gremlin también tiene muchas cosas que ofrecer y muy competentes por [illegible] Así están «Daemon Gate» y «Nigel Mansell» para convercer a todos aquellos que aún tuvieran alguna duda.

INFOGRAMES: Como verás hemos publicado la foto de Tracy, pero no es para hablar del "Eternam", de quien ya te hemos contado casi todo lo contable, ahora falta tu opinión; el caso es que la vimos y no nos hemos podido resistir y por eso ella está aquí con nosotros y cuando digo nosotros, me estoy refiriendo a tí también.



Infogrames nos comentó que esta mujer es actualmente la más buscada del momento, ai que decicimos publicar su foto para que nos llaméis si podéis localizarla

"Alone in the Dark" (Solo en la oscuridad) es un título muy recomendado pues recrea a la perfeccion las historia de misterio y horror del tipo de Psicosis de Hichtcock, ya que en una casa conocida como Derceto ocurren cosas terribles.

A tal punto que su antiguo dueno, el pintor Jeremy Hartwood, se suicido en ella.

dos personas trataran de desvelar los misterios ocultos del lugar: Emily Hartwood, nieta de Jeremy, que aún recuerda su niñez en Derceto y Edward Carnby, detective privado, contratado por Gloria Allen para hacer un listado de los objetos antiguos guardados en la casa.

El guión del juego parece una novela de Lovecraft, donde el jugador podrá elegir cualquier de las dos personalidades descritas. Tanto los items, personajes como los monstruos están animados en 3-D, lo que está realizado en tiempo real. Pero, más alla de los detalles técnicos, ten en consideracion que cuando las sombras cubran Derceto la realidad se transforma en algo paralelo, terrible.

Stunt Island" es un mundo de realidad virtual, en donde Disney Software ha recreado unos efectos maravillosos de simulación de vuelo y filmacion. Con este videojuego los jugadores pueden diseñar sus propias escenas de cine con todos los trucos que puedan imaginarse.

LORICIEL

Esta compañía está decidida a apostar por el CD ROM y un buen ejemplo de ello son sus simuladores deportivos, como: Panza Kick Boxing, Tennis Cup II y Paragliding, esto como ellos mismos dicen es más que una simple compilación en PC, ya que tiene todos los beneficios de los aspectos técnicos.

el programa completo ocupa 35 megas de memoria. Los 3 juegos han sido modificados y el jugador puede jugar tanto desde el disco duro como desde el CD, que tiene la ventaja de no ocupar memoria en el disco duro. Y ya no será necesario nin-







Aldrin fue el primer
en pisar la luna y uno
V.I.P.S. que levantó
pectación. Presentó
juego : «Aldrin

gún manual pues se podrá elegir el lenguaje de pantalla: francés, ingles alemán o español.

Otra mejora es que podrás ver las próximas novedades de Loriciel en tu PC, teniendo a tu disposición las siguientes demos: "El Día D" una simulación de guerra sobre el desembarco del 6 de junio de 1944. "Gloden Eagle" "Emile Leblanç aventurero" vivirás una aventura en el París de 1900.

"The Entity" (La entidad, te transforma en una heroína que viajará por cinco diferentes mundos con la ayuda de un mago que está terriblemente cansado y tendrás que ser tú quien le ayude a capturar a la criatura que está absorbiendo la energía del mundo.

"Best of the Best Championship Karate" (Lo mejor de lo mejor del campeonato de Karate) es el resultado del éxito obtenido con Panza Kick Boxing.

"The Cartoons" estos son dos inseparables amigos cuya misión es encontrar 6 anillos mágicos que han sido robados por los monstruos. Uno tomará el lugar del líder, siendo quien a su vez tendrá que ayudar a su amigo más vulnerable.

Seis diferentes niveles de juego en donde en cada uno te enfrentarás con distintos elementos y tipos de enemigos.

"The Tiny Skweeks" son unas criaturas, es difícil llamarlos de otra forma, cuya única misión es hacernos la vida imposible y tu misión, pues por si no lo sabes eres nuestro héroe, es la de defenderte y defenernos del ataque de estas simpáticas, pero terribles "cosas". Es un juego muy adictivo y por supuesto, divertido.

Prepara varios videojuegos muy ambiciosos y cuyos títulos detallamos a continuación: "Global Effect", "Rome AD92" y "Daughter of Serpents".

"Global Effect" tiene el honor de ser el primer título de Millenium que será lanzado en el mercado de los EE.UU. a través de su distribuidor en este país, Electronic Arts.

"Rome Ad92" te llevará a una época dura, donde la lucha por el poder es el principal y único sentido en la vida de sus habitantes. Te verás rodeado de intrigas y ambición desmedidas. En el comienzo serás un esclavo y deberás llegar a convertirte en el mismo emperador de Roma. Explorarás el mundo romano en seis diferentes niveles, cada uno con sus personajes, escenarios, etc. Es un juego fascinante pues cambia constantemente y nunca pue-









Rome AD 92 y
actaulamente preparadas. Los enamorados de las aventuras gráficas con un



des jugarlo dos veces del mismo modo. La adicción es grande, ¡cuidado! "Daughter of Serpents" es simplemente bellísimo y no estaré muy errado en decir que será **uno de los grandes éxitos** en el futuro próximo. Su realización es extremadamente cuidada, tanto en los gráficos, como en la ambietación en general o en su guion. El juego está ambientado en la ciudad de Alejandría entre finales del siglo pasado y comienzos de este. Evidentemente, esto no es obra de la casualidad y en la próxima entrega de Ok PC daremos una entrevista con sus creadores: Chris Elliot y Richard Edwards, por tanto no os adelantaré más cosas sobre "Daughter of Serpents".

MICRO PROSE

Los amantes de los simuladores están de enhorabuena, pues esta compañía apuesta fuerte por ellos. Ejemplo de esto es "Gunship 2000", descendiente directo del "Gunship", un simulador del helicóptero de ataque AH-64A Apache, que recibió oportunamente muchos premios y vendió más de 1 millón de copias en todo el mundo. En el "Gunship 2000" el jugador puede elegir tres de los siete aparatos del arsenal y puede utilizar hasta cinco en cualquier misión. La acción ocurre en Europa Central y en el Golfo Pérsico.

"B17 Flying Fortress" de Vector Grafix es un simulador diurno de las misiones de bombardeo realizadas en la Europa ocupada durante la Segunda Guerra Mundial. Tu misión es la de volar como un comandante de bombardero en formación junto a otros y realizar 25 misiones.

"A.T.A.C." no es solamente un simulador de vuelo sino que también se conjuga con un juego de estrategia, donde deberás coordinar el vuelo de cuatro aviones y dos helicópteros en la dura guerra contra el narcotráfico. Este es un videojuego diseñado por Argonaut Software. Transcurre nuestra historia en un futuro cercano donde los narcos de Colombia son todo poderosos y manejan un mundo de terror y corrupción





ECTS 92
6-8 September
Business Design Centre

y la respuesta eres tú. Sí, tú, así que sigue leyendo para enterarte de qué va la cosa. El gobierno de los EE.UU. te ha elegido secretamente para que dirijas la contraofensiva contra el vicio. Para ello te has de valer de 260 agentes y una fuerza táctica de 4 F-22 Caza-Bombardero y dos helicópteros, todos ocultos en algún lugar de Colombia.

"A.T.A.C." contiene un verdadero mundo de 3D con montañas, colinas, carreteras, pueblos y ciudades. Así que ya lo sabes ¡no nos puedes fallar!



Geoff Heath quizá nunca pensó la importancia que cobraría su compañía cuando la fundó en 1989, pues lo importante es que más allá de estos devaneos; Mindscape se ha convertido en una firma de primer orden en función de la calidad de sus productos, como "Ultima Underworld" y otros muchos. Pero ahora vamos a adentrarnos en lo que nos agurada para el futuro de la mano de esta compañía.

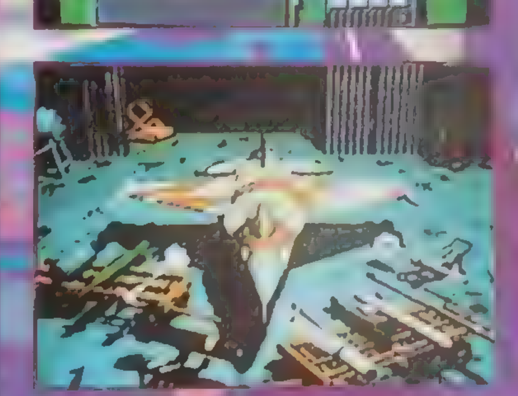
"Moonstone" (piedra lunar) los druidas la han organizado y tu tribu debe competir contra otras tres, pudiéndose jugar de uno a cuatro jugadores, para conseguir la piedra lunar. "Captive" y"Strike Commander" son otros grandes títulos de Mindscape International.

MIRAGE TECHNOLOGIES MULTI-MEDIA LTD.

En breve contaremos con un título muy importante en versión de PC, me refiero a "Ashes of Empire". Desde la caja al contenido, el juego y un video, todo resuma calidad, con la que se verán beneficiados los usuarios de PC. La obra de Mike Singleton es un crudo reflejo de la realidad de los países del Este y allí donde la guerra y la intolerancia religiosa y étnica es la moneda de cambio, el jugador deberá traer la paz, estabilidad económica, armonía étnica y elecciones democráticas. Difícil tarea casi tanto como la realidad misma.

"Humans" es un divertidísimo juego donde se va contando como al descuido, la historia de la humanidad, donde la creación de armas y la utilización del fuego quedan reflejadas. Los personajes son casi tan locos como nosotros, pero eso sí, son





Mindscape presenta grandes proyectos como «Captive» y «Strike Commander». Mirage espera dar el golpe definitivo con la puesta en escena de un juego que pronto oirás sonar con mucha fuerza «The Humans».



mucho más divertidos. El juego consta de 80 niveles donde la inteligencia y la invención junto con la quinta esencia de nuestra calidad humana, la violencia, hará que tu tribu pase las terribles donde otras fallan.

[illegible]

Prepara con fuerza sus nuevos lanzamientos, entre los que podemos citar a "Wizkid" de Sensible Software: esta es la continuación de "Wizball" quien se ha casado y ha tenido un niño, pero esto es sólo el comienzo. En "Wizkid" encontrarás a todos tus favoritos: Nifta, Zark, Wizball y Wizard.

"Cool World", basado en una película de Kim Basinger, con unos gráficos que evocan a la actriz. Pero, el plato fuerte de esta compañía es "Arma Letal", que sin lugar a dudas es uno de los grandes títulos más esperados del momento.

En él podrás elegir quien quieres ser: si Martin Riggs o Roger Murtaugh, cada uno con sus habilidades diferentes y sus formas distintas de emprender una misión. Podrás seleccionar una de las cuatro misiones: contrabandistas de drogas, terroristas, la "Organización" o salvar a los rehenes. Esta es la apuesta más fuerte en la historia de Ocean y no creo que esta compañía se equivoque.

La presentación estelar correspondió al "Leming's II" como era de esperar, pero en él no me centraré pues lo tratatamos más extensamente en la sección OK Preview, pero sí me gustaría hablar de juego que por desgracia y por el momento saldrá en versión de Amiga, me refiero al "Walker". Este es un gran producto con gran suavidad en sus scrolls y realismo en sus sprites, tiene una gran manejabilidad y precisión de movimientos en todo momento. Creo no equivocarme en predecir el éxito de este juego, que como ya dije deberemos esperar un poco.

SIERRA

Siempre omnipresente, esta compañía ya tiene cierta tradición y sabe cuál es el cometido de una feria de este calibre. Muchos títulos y todos, en una primera impresión, bastante fascinantes. Algunos juegos educativos podrían tener cierto pro-







yección en nuestro país, como por ejemplo el "Quarky and Quaysoo's" en el que dos alienígenas viajan a través de 20 diferentes lugares y está pensado para "niños" de 8 en adelante. Otros títulos importantes son : "Space Quest V". Roger Wilco es ahora capitán en una aventura galáctica que ha marcado un hito en la especialidad, y deberá de nuevo de dejar limpio y brillante un universo en tres dimensiones.

"King Quest VI", y eso que más de uno está aún en los albores de "King Quest V", incluyen más tecnología en la creación de animaciones e imágenes cinematográficas para una aventura en la que nuestro héroe tendrá doce islas donde buscar al gran visir que pretende casarse con su amor Cassima.

"Aces of the Pacific", muestra una excepcional batalla en un excepcional marco gráfico contra barcos y aviones enemigos con un único objetivo: vencer o morir.

"Red Baron", supone un desafío a los amantes de los datos sobre la gran guerra. Mapas reales digitalizados, auténticos datos históricos, 28 tipos distintos de aviones, 360 grados de vista aérea completan un juego en el que tú serás el piloto más famoso de todos los tiempos.

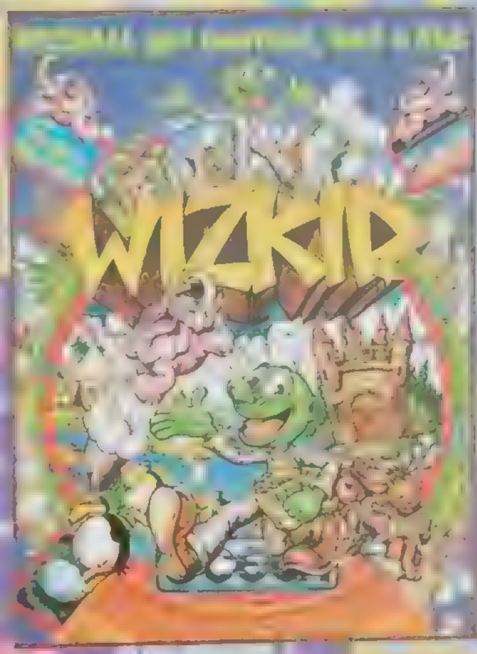
"American Football", una simulación deportiva con vistas increíbles desde todos los ángulos donde te encontrarás jugando siempre contra los mejores.

"Quest for Glory III" un juego mágico en el que un personaje de leyenda debe de luchar denodadamente con tal de dar fin a las luchas por el poder que continuamente se desarrollan en un lugar llamado Raseir.

○ [illegible] ○

Uno de los sitios más solicitados en cuanto a visitas, presentaba siempre un lleno absoluto. Su catálogo de novedades está muy definido y entre sus apuestas más fuertes están : **"Great Naval Battles"**, dónde serás el capitán de un destructor barco de guerra en una batalla que te asombrará por su realismo. Ya pasó la época de los papeles a cuadros de nuestros famosos barquitos, prepárate para algo mucho más serio.

"Legends of valour", atrajo la admiración de casi todos los presentes y es uno de los emblemas de esta compañía. No se trata de un simple juego, es una manera de vivir. Gráficos en 3-D, scrolls cuasi-perfectos, increíbles mapeados se entremezclan en un pueblo medieval llamado Mittelford. Allí existen tabernas, tiendas, hoteles, iglesias, calabozos y todo lo que pueda serte útil para crear un estilo de vida. El buen sonido que posee añade un importante realismo a esta aventura. No olvides su nombre porque pegará fuerte.



Las opciones que presenta Ocean siempre son de las más convincentes. «Wizkid» espera convertirse en un número uno para poder seguir dándoles la razón.

"Street Fighter II", llegará al PC aproximadamente en Navidad y será el preferido de los aficionados a las artes marciales. **Ryu, Ken, E-Honda, Blanka, Guile, Zangief y Dhalsim, son expertos luchadores que dan un montón de caña a cualquier enemigo que se les ponga por delante. Tienen diferentes técnicas pero un sólo propósito: ganar.**

○ VIRGIN ○

Una compañía de prestigio reconocido en este mundillo, que mostró algunas de sus novedades más cercanas al lanzamiento con la perfecta organización que en ellos viene siendo habitual. Pronto empezarán a dar que hablar en España en cuanto a juegos multimedia se refiere.

"Lure of the Temptress", nos sitúa en un mundo nuevo, real e interactivo en el que un juego de inteligencia hace sobrevivir a un personaje fantástico.

"Fables and friends: The legend of Kyrandia", os propone que seáis Brandon, el hijo de los asesinados reyes de Kyrandia que pretende librar a su país del sometimiento en que les ha sumido Malcom, el malo de esta historia.

Poner el punto final a este artículo es decir un hasta pronto, porque con la feria ECTS de Londres no muere este mundo en el que andamos metidos, sino que continúa dando otros pasos importantes en los que procuraremos estar muy metidos para mantenerte siempre debidamente informado. Novedades, lanzamientos, presentaciones, innovaciones, etc...: esto es nuestro único y agradable cometido.

Autor: Saul Braceras.



Double Dragon III: The Rosetta Stone

- OK Pasarela DOUBLE DRAGON III
- Compañía: STORM
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA, MCGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND



...Y los sacerdotes aseguraron al faraón: "Sólo un corazón puro será digno de este honor". Si eres fuerte y estás en paz contigo mismo, sólo te falta ser un experto en artes marciales para llevar a cabo la gran epopeya mundial. En solitario, o ayudado por tu leal compañero, busca a través del planeta y descubre el codiciado secreto, enterrado en las arenas de Egipto dentro de un olvidado templo milenario. Al borde del Alto Nilo, en la morada del terror, te esperan...

EL SECRETO MILENARIO

La más peligrosa misión de los hermanos Lee, está a punto de formar parte de tu vida. La localización y descubrimiento de los secretos de la piedra Rosetta, ha sido algo que ha traído por el camino de la amargura a más de un sabio. Ahora, tu sueño, puede hacerse realidad ya que cuentas con la ayuda de un poderoso adivino, el cual, te llevará a través del planeta en busca del preciado arcano.

La realización del juego carece de complicaciones, tanto a la hora de cargarlo, como a la hora de llevar a la práctica la lucha por la victoria. Puedes usar joystick o teclado y te aseguro que con cualquiera de los dos vas a sentirte muy cómodo a la hora de jugar. Tan sólo unas pequeñas complicaciones tales como la apenas imperceptible disminución de la rapidez, cuando en la pantalla se acumula "demasiada gente", y otras similares, que no por ello restan emoción a la partida. La acción discurre a través de diversas etapas en distintos lugares del mundo. Los consejos del anciano adivino, aparecerán siempre que termines una de estas fases. En algunos de los lugares que visitarás, verás que existe una invitación para que entres por una puerta: es la tienda, donde puedes comprar algunas cosas que te servirán de ayuda: armas, puntos... Una flecha con la inscripción `GO`, te guiará a través de las pantallas cuando debas avanzar.

Utiliza las patadas en el aire, al tiempo que saltas: son las más eficaces en general, y las únicas con las que puedes derribar a los motoristas que te ataquen.

Las peleas, en esencia iguales, transcurran donde transcurran y sea contra quien fuese, se desarrollan a través de AMERICA, CHINA, JAPON, ITALIA y EGIPTO. En Egipto, una vez que hayas entrado dentro del templo, se desencadenarán una serie de acontecimientos que te llevarán a luchar contra las trampas del suelo primero contra un gran matón carente de piedad después. Más tarde deberás descifrar el secreto de la piedra Rosetta, saltando de letra en letra igual que Indiana en La Ultima Cruzada, cuidándote de no ser presa del horrible monstruo que guarda la puerta. Una puerta que te llevará a enfrentarte con alguien ya conocido. Si le vences, te las verás con una gigantesca momia casi imposible de derrotar que se convertirá en algo más agradable... a la vista, porque la maldad que alberga en la dimensión a la que te transportará será tan grande, que el miedo atenazará tus piernas y después de vencer en ésta enésima prueba... pero eso será algo que averiguarás por ti mismo. ¡Que la Suerte te acomañe!.

A TITULO PERSONAL

Tenemos, ante nosotros, un apasionado juego de artes marciales. En otras circunstancias, puede que fuese uno de tantos, pero el aburrimiento es desterrado a través de las situaciones por las que el protagonista lleva a cabo su odisea: avanzando por parajes cada vez más exóticos y emocionantes, los variados ambientes, que van desde una pelea callejera en cualquier barrio de una gran ciudad, hasta el misterioso enfrentamiento en el cuadrante de otra dimensión del mundo de la magia y lo sobrenatural, inyectan el aliciente de la curiosidad a un tema tan tratado como

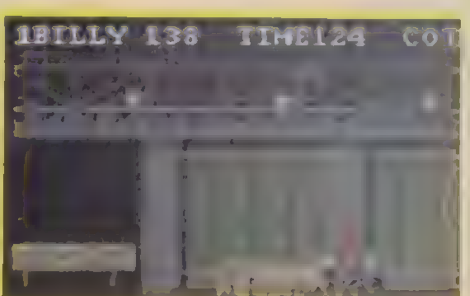


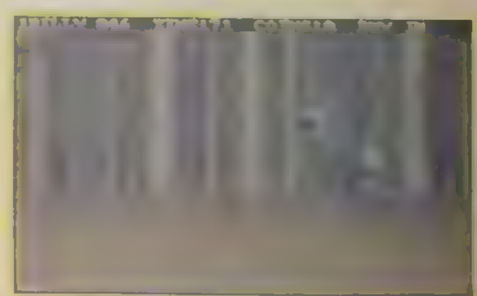
es el del arte de la defensa personal.

Si siempre te gustaron este tipo de juegos, pero te aburriste al jugar una y otra vez la misma historia, refréscate con Double Dragon III viajando a través del espacio y del tiempo. Verdaderamente es algo con lo que podrán jugar hasta tus nietos.

José Villalba Medina.







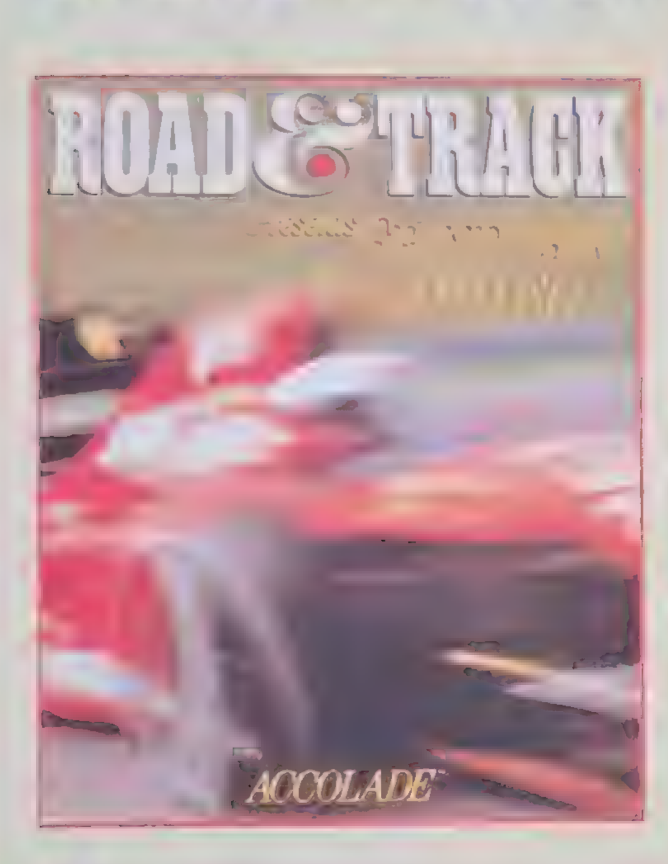






- OK Pasarela: GRAND PRIX UNLIMITED
- Compañía: ACCOLADE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND MT-32/LAPC-1, THUNDER BOARD

Grand Prix Unlimited



Este juego de Accolade parece estar dirigido a los super perfeccionistas, que a menudo menosprecian a otros simuladores de conducción considerándolos facilones.
Gracias a «Grand Prix Unlimited» se encontrarán pilotando una máquina que requiere mucho tacto y sangre fría, pues es bastante difícil de domar.

PASION POR LA

Nos encontramos ante un simulador de conducción muy en la línea de a lo que ACCOLADE nos tiene acostumbrados. Sus predecesores han sido juegos como el super conocido «Test Drive» y todas sus versiones, el «The Cycles», o más directamente el «Grand Prix» que se puede considerar como la primera parte de este juego.

Todos ellos se caracterizaban por ser notablemente adictivos, pues si bien al principio no controlabas con mucha precisión tu máquina, con unas cuantas partidas y después de haber rodado en ellas los suficientes kilometros, la dificultad de manejo se reducía en gran parte, lo que te permitía tratar de imponer tu ley en todos y cada uno de los circuitos o carreteras.

Pues bien, con este juego se pierde parcialmente esta tradición, ya que en este simulador te costará muchísimo llegar a dominar tu vehículo. Esto es debido al poco tacto que tenemos sobre la dirección, respondiendo ésta de forma muy brusca. Para paliar este problema hay una opción que nos permite variar el radio de giro de nuestro bólido para así aumentar dicha sensibilidad sobre el volante, pero no resulta muy efectiva. Por esto puedes llegar a perder interés en este juego. Por lo demás es de los más completos del mercado, teniendo incluso una opción de conducción automática... si, has leido bien, una opción que situa al volante a un piloto automático de primera categoria que, una vez conectado, te permite limitarte a ver como tu coche, al igual que el popular COCHE FANTASTICO de la serie televisiva, se conduce a si mismo, siendo tu un mero espectador de como el coche sigue por si solo el mejor trazado posible del circuito.

La opción tan extravagante antes descrita, no parece tan extraña una vez se conoce el juego y su entorno pues, prácticamete, hay opciones para todo, desde seleccionar las condiciones atmosféricas con las que queremos desarollar nuestro pilotaje, hasta seleccionar los ajustes del coche tales como frenos, radio de conducción, alerones , etc... . Esta gran cantidad de opciones provoca que el manual que se nos proporciona sea realmente voluminoso, en especial si lo comparamos con la escueta hoja donde vienen definidas las pocas teclas con que se controlan el resto de simuladores de conducción.

La presentación, la selección de coches y en definitiva todos los menús, son sin duda



Tal y como nos tiene acostumbrados Accolade en la mayoría de sus producciones, el punto fuerte de éste simulador de Fórmula 1 es su increible realismo.







Las imágenes de presentación del juego nos ofrecen una calidad gráfica que roza el sobresaliente.

VELOCIDAD

lo mejor que tiene el juego, debido a su espectacularidad y realismo proporcionados por imágenes digitalizadas, llegando incluso, en la presentación, a parecer que has sintonizado en tu televisor un canal de retransmisiones deportivas donde se va a dar paso a una carrera de Fórmula 1.

Después de habernos asombrado ante tan sugerente despliegue de medios, nos damos a conocer introduciendo el nombre con el que vamos a competir. Por fin nos encontramos ante el menu principal donde aparecen tres opciones que son: Campeonato del mundo, Carrera única y Arquitecto. Esta ultima es la mas novedosa en los simuladores de Accolade y nos permite, tanto modificar los circuitos con que contamos, como hacernoslos a nuestra medida. Para ello y despues de haber elegido esta opción, aparece otro menú con tres subpantallas, siendo estas: la pantalla de trazado de pistas, donde se nos muestra el circuito visto desde arriba; la pantalla de colocación de piezas, donde gracias a un zoom (ampliación) se nos muestra una parte del circuito ampliada permitiendo así que las piezas sean colocadas (estas piezas vienen a ser los distintos tramos con que contamos como curvas peraltadas, cruces, etc.. pero también en esta opción se pueden incorporar colinas y asi dotar de relieve a tu circuito) y, por último, una pantalla de colocación de objetos en la que se muestra una de las piezas previamente seleccionada y se nos permite incorporar objetos tales como arboles, edificios, señales, etc... . Aparte de estas opciones, que son meramente de construcción, encontramos otras dirigidas al almacenmiento en disco de nuevos circuitos o modificaciones. Para tener facilidad de construcción, te será casi imprescindible el contar con un ratón.

Pues bien, pasadas una infinidad de selecciones te encuentras ya sentado en la carlinga de tu monoplaza, preparado para tomar la salida y así emular las hazañas de tus ídolos del volante. El semáforo está en









La conducción de nuestro bólido es casi tan dificultosa como en la realidad.



rojo y la larga recta de tribunas parece decirte "devórame...", pero tu estas tranquilo, pues sabes que hasta que no pulses alguna tecla la carrera no empezará. El verde asoma ante tus ojos y la cosa cambia: metes rápidamente la primera, la exprimes sacándole todo el jugo al motor, haces lo mismo con la segunda, tercera y así sucesivamente; de repente aparece la primera curva, rápidamentes frenas y reduces, entonces salta la sorpresa: aunque has entrado a una velocidad que tu creías prudente, al intentar torcer te sales de la pista, intentas reaccionar, pero todo esfuerzo de retomar el mando del coche resulta inútil, estrellándote irremediablemente con alguno de los abundantísimos obstáculos con que cuentan los circuitos del juego.

Todo ha sido debido a la problemática falta de precisión en el giro anteriormente mencionada...

Esto puede tener una explicación, y es seguramente el propio énfasis que han puesto los programadores por lograr un simulador de conducción con un extraordinario realismo (pues bien es sabido que los coches de Fórmula 1 por causa de su pequeñísimo volante tienen una dirección hipersensible que reacciona al más leve movimiento). Sin embargo, se deberían haber dado cuenta de que la mayoría de los mortales no somos tan hábiles como los temerarios pilotos de estos galgos del asfalto...

La opción de campeonato del mundo también merece ser brevemente analizada, pues tiene una característica muy peculiar consistente en la incorporación de los tres últimos campeonatos del mundo (1990, 1991 y 1992). Esto significa que puedes correr en los mismos circuitos donde se obtuvieron los títulos mundiales de las dos últimas temporadas y donde se obtendrá el de ésta. También, por supuesto, cuentas con un editor para confeccionar tus propios campeonatos mundiales.

En definitiva, «Grand Prix Unlimited» nos parece un simulador de conducción muy completo y técnicamente muy correcto, pero adolece de un nivel de dificultad muy elevado que reduce muchos enteros su jugabilidad.

Antonio Martínez Herranz




AUTO AVENTURA 4x4
np
Tu revista del TODO-TERRENO
y la AVENTURA
... es otra publicación de
np
EDITORIAL
NUEVA PRENSA, S. A.

Cruise for a corpse

- OK Tricks & Tracks:
- Compañía: DELPHINE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB. SOUND BLASTER, ROLAND



Habéis tenido un mes de vacaciones para continuar con la investigación del asesinato de Niklos Karaboudjan, que yo empecé ágilmente gracias a mi ilustrada experiencia.

LA HUELLA DE

Abrí la puerta del comedor y comprobé que el Padre Fabiani ya había terminado de comer. Aproveché su ausencia para buscar en los cajones del aparador y descubrí unas tarjetas de invitación que por cortesía alguién había rellenado. El reloj en ese momento marcó las 10:40. Reconozco que en aquel momento estaba perdido, pero un paseo reconfortante por la cubierta superior y un golpe de suerte, me condujeron a presenciar una escena que quizá arrojase algo de luz sobre aquel caso. Tom y Rebeca (la viuda de Niklos) estaban allí. Fué su actitud cariñosa lo que más me llamó la atencion. Me quede largo rato embobado, tanto que ya eran las 10:50.

Me quedaban todavía habitaciones por examinar. Bajé a la lavandería (por empezar por algún lugar) y estuve un largo rato rebuscando entre los montones de ropa sucia. Algo encontré, aunque tampoco era una pista demasiado clara. Un collar y una fotografía. A las 11:05, decidí salir de aquel lugar y me encontré frente a la estatua del vestíbulo con un hombre desconocido para mí. Le pregunte por su identidad y me aclaro que era Dick, el primo de Niklos. ¡Las 11:20 y la casa sin barrer! Decidí que quizá Tom podría contarme algo de Dick y de su madre Agnes.

Una viejecita que no hacia mucho había muerto en la mansion de Niklos, despues de haber recibido de sus manos los cuidados mas esmerados.

De pronto me acorde de que el Padre Fabiani me podría contar algo de la nota de agradecimiento que encontre en su misal. Me dirigi a su camarote, llame educadamente a la puerta y pase. Me explico algo relacionado con un donativo para el arre-



…L CRIMEN (y II)

glo del campanario de su iglesia. Eran las 11:30, algo me dijo que Julio me podría aclarar algo sobre aquel campanario. Al fin y al cabo era de quien mas información había sacado respecto a Fabiani. Al salir 10 minutos mas tarde y pasar por delante de la puerta de la habitacion de Suzanne miré hacia todos los lados y como no había nadie entré de puntillas con la idea fija de encontrar alguna pista mas. Después de mucho rebuscar, di con un estuche de maquillaje que contenía una receta medica que no conseguí descifrar. ¡Yo soy detective, y no farmaceútico!.

[illegible]

Eran las 12:00 y la dueña podía aparecer de un momento a otro. Quería que me tradujese la nota, pero no que me encontrase revolviendo entre sus pertenencias.

Fuí al bar a buscarla y no estaba. Cogí un vaso y una botella y me encaminé a la cubierta superior, donde seguro que estaría tomando el fresco. Tras servir un trago a Suzanne, la pregunté sobre su salud. No quedó muy claro lo que me contó sobre su enfermedad. En fin, ya tendría tiempo de aclarlo con alguien.

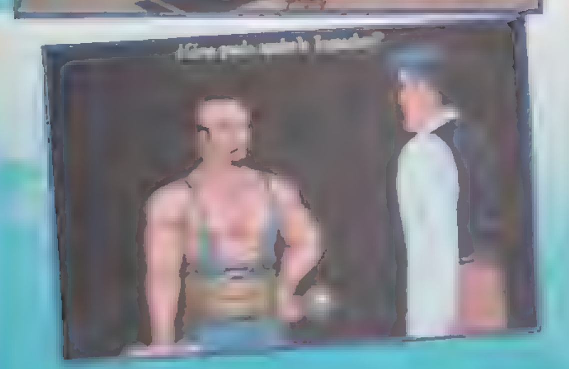
Había una persona que podría explicarme mucho sobre Agnes, y no me vendría mal algún conocimiento más extenso sobre la «dulce» viejecita: Hector. A eso de las 12:20, tras terminar de hablar con Suzanne, fui a hablar con el mayordomo.

Seguro que le encontraría en su habitación haciendo algo de ejercicio. Me dió muy buenas referencias de Agnes y de lo bien que su sobrino la trató durante su "hospedaje" en la casa. Algo había surgido en mi cabeza que quizá explicase el movil del crimen. Si la tía de Niklos era millonaria, su testamento sería un plato jugoso entre los que debiesen compartirlo, y quién mejor que Tom podría saber algo de las finanzas del difunto. Me dieron las 12:30 charlando con él en el salón de fumar.

Había dos personas que me tenían un tanto «mosqueado», Suzanne y el Padre Fabiani. Cuando iba hacia el camarote de la primera, para ver si podía volver a meter las narices entre su equipaje, me fijé en unas sombras que por el ojo de buey de la habitación de la viuda Karaboudjan se adivinaban. También pude oir algo relacionado con el famoso testamento de Agnes. Aunque todo estaba aparentemente liado, ya tenía alguna idea sobre la causa del asesinato de mi anfitrión. Eran



Interrogando hábilmente a cada uno de los pasajeros del barco podremos obtener nuevas pistas.



las 12:40, y no podía perder más tiempo, debía seguir con mi idea inicial. El armario de Suzanne contenía la ropa de la lavandería, y entre ésta descubrí un sobre que contenía recortes de prensa de un presunto accidente automovilístico. A las 12:50 encaminé mis pasos hacia el cuarto del padre Fabiani. Allí, en un armario, encontré un bonito reloj que podría ser una pista más. Examinándolo cuidadosamente, leí en él las 13:00.

Cuando conversemos con algún personaje se nos ofrecerá una visión en primer plano de la escena.

NUEVOS PERSONAJES, MAS COMPLICACIONES

Al salir del camerino, y recostado en la barandilla, encontré a Julio, quien me contó como ese reloj había sido ganado en una polémica partida de poker. Diez minutos después, y al pasar por la cubierta superior, encontré a Rose con sus labores de costura. Me interesé por ella.

Me acordé de que alguién me quedaba por conocer. Rebeca no había tenido aun el «placer» de ser interrogada por mi. Acudí a su camerino y me estuve enterando de algunos pormenores de su vida. Al dar las 13:20 me dirigí al camerino de Daphne para que me contase algo sobre Rose, hasta que tras pasar 10 minutos más, fui a buscar a Suzanne al bar (¡como no!) para obtener más referencias sobre Rose. A continuación, en el comedor, Fabiani me explicó algo más sobre la tristeza que invadía a la mujer de Tom y sobre su antiguo novio, Raphael Lambert.

Las cosas estaban cada vez más liadas, pero yo sabía que antes o después conseguiría poner entre rejas al maldito asesino que tan mal me lo estaba haciendo pensar. Julio seguía contemplando el mar, y más por descansar que por investigar, le pregunté sobre la muerte de Niklos.

Más tarde ya estaba en condiciones de continuar mis pesquisas. Fabiani volvió a contarme cosas de las relaciones entre Daphne y su madrastra, y me dió algunas pinceladas que definían el carácter de Rebeca. Busqué a Hector; un hombre que llevaba tantos años en la familia tenía que saber mucho sobre la verdadera madre de Daphne, Mercedes. También me contó cosas sobre aquella partida de poker del Padre Fabiani, y de las relaciones que éste último tenía con la primera mujer de Karaboudjan.

UNOS MOMENTOS DE REFLEXION

Tenía que aclarar las ideas, así que decidí dar un relajante paseo por cubierta.

El caso empezaba a complicarse de nuevo. Cada vez que una pista parecía acercarme a la solución, alguién me contaba una historia que echaba por tierra todas mis teorias. Absorto en mis pensamientos, pude ver como el capitán y Julio intentaban ayudar a levantarse a Rose despues de haber sufrido una pequena caida. Su bolso de mano estaba a mis pies Si lo cogia nadie me podria ver y quiza encontrase alguna cosa que me ayudase en mis complicadas investigaciones

Efectivamente; encontre un anuncio en el que se ofrecian pistolas ¿Para que querria Rose un artefacto asi? Cuando se consiguio levantar le devolvi su bolso y de paso le pregunte por su inusitado afan por las armas de fuego Eran ya las 14 10 y se me ocurrio que ahora que no estaban en su camarote podria encontrar algo rebuscando entre las pertenencias del matrimonio Logan Asi lo hice y justo 10 minutos mas tarde encontre una carta con un contenido realmente jugoso

Hecho esto dirigi mis pasos hacia la cubierta superior Al remontar el ultimo escalon pude ver como Suzzanne caia al mar Gracias a un salvavidas y a la colo

Nuevos y espantosos crímenes se sumarán al de Niklos Karabjoudan.







boración de un miembro de la tripulación pudimos rescatarla. No cabía la menor duda: alguien había intentado asesinarla. Fué un rescate largo y pesado, tanto que mi reloj ya estaba en las tres de la tarde. Pero, ¿qué demonios podría tener esa mujer escondido, que tanto interesaba al asesino...? Con una llave que encontré en un perolo de la lavandería, conseguí abrir una cajita musical que Suzzane tenía escondida en su habitación. Dentro encontré una carta que me aclaró bastante si no quién era el asesino, al menos el móvil que le había llevado a cometer el crimen.

[illegible]

Justo a las 15:30, (y todavía no había comido) me dirigí hacia el bar y encontré el bolso de Daphne. El devolvérselo sería una magnífica oportunidad para entablar una pequeña conversación. Eran ya las 15:50 cuando llegué a su habitación. Lo que me dijo sobre el testamento de Agnes fue más que revelador

Las cosas estaban cada vez más claras y cristalinas, pero debía ponerlas en orden. Eran las 16:00, y como siempre decidí ir a cubierta. Ya os he dicho que en aquel lugar es donde mejor me concentro. Algún tema escabroso debía haber tocado, pues



cuatro personas me pararon secreta durante mi paseo, para echarse las los unos a los otros. ¡Y tan sólo en nutos! ¿Quién tenía razón ¿ la verdad? ¿Quién mentía...? TOS EN CADENA Busqué a Suzzane tuve hablando un rato con ella sobre l relaciones de Tom con Rebeca. Ante la rena del vestibulo principal encontré de nuevo a Dick y hablé del mismo tema con él. ¡Que curioso!, todos coincidían algo se traían entre manos. Fr 16:20, tenía hambre, sueño y queri barme un poco, así que me fui a m tación. Al entrar pisé un papel y lo recogí. Estaba claro que hoy no iba a haber for ma de comer ni dormir. El papel firmado por Héctor, me pedía que me presentara urgentemente ante el. Entré en su ción, justo a las 16:40 pero ya El fiel mayordomo acababa de ser nado, y expiró justo antes de pronunciar el nombre de su verdugo.

Me quedaba una habitación por regi trar. ¡La cocina! Encontré tan sólo un abr latas, y una trampilla en el suelo que al le vantarla activaba un mecanismo que hacía subir el montacargas. Me subí en el y pulse el botón de bajada. Allí encontre dentro de unas latas, lo que podría haber sido el móvil del crimen.

Con la ayuda de una palanca levanté un tablón del suelo y recogí una película que debería visionar lo antes posible. Fuí al cuarto de máquinas y recogí un destornillador que allí se encontraba. Eran las 17:00 y ya estaba muy cerca de poder ver cara a cara al asesino.

En el salón de fumar había un proyector un poco estropeado. Con la herramienta recién adquirida y mi sabiduría, conseguí repararlo y ver la película. ¡Qué curioso! A las 17:20, y en el vestíbulo, Daphne me pidió que fuese a ver Suzzane a su dormitorio. Así lo hice, pero al llegar comprobe que el asesino había vuelto a ser más rápido que yo. Me encontré su cadáver y en el suelo, como si hubiese sido lo último que hizo con sus uñas antes de morir, unas iniciales: "N K". ¡Niklos Karaboudjan! ¡El primer muerto! Ya a las 17:30, y bastante preocupado, me dirigí hacia el dormitorio del capitán. Encontré un libro con una inscripción especial "incal". Entonces lo recordé. Cogí el libro y bajé corriendo las escaleras hasta el estudio de Niklos. En la librería y junto con el volumen que yo traía, estaban los libros necesarios para poder componer aquella palabra. Lo hice y ... Una puerta secreta se abrió detrás de mí.



ELEMENTAL, QUERIDOS AMIGOS

Eran las seis en punto, y como paso previo a entrar por aquel misterioso pasage, decidí salvar mis pensamientos antes de que fuese demasiado tarde. Tuve unas pocas palabras (y lo que no son palabras) con un mafioso al que conseguí tumbar.

Ya estaban todos los cabos prácticamente atados. Recogí una marioneta que allí encontré y se la llevé a Daphne para que me contase algo de ella. Eran las 18:20 y en el salón de fumar aquella dulce sospechosa recordó tiempos pasados que me dijeron QUIEN ERA EL ASESINO!!! Supongo que vosotros ya habréis llegado a las mismas conclusiones que yo, por lo que no hace falta que os diga los nombres y apellidos del malvado o persona que había organizado aquella cadena de crímenes tan perfectamente cometidos. Ahora he dejado la policía y tengo mi propio despacho de investigación. Si necesitáis cualquier cosa no tenéis más que llamarme. La resolución de este caso avala mi maestría en este campo, y no creo que nadie pueda nunca ponerlo en duda...

¡Ah, y suerte en vuestras próximas investigaciones!

Una vez más el bien triunfó sobre el mal, y el autor de los misteriosos crímenes pagará con cárcel para el resto de sus días gracias a nuestra investigación.



¡SENSACIONAL OF
JUEGA Y ASO

Suscribiéndote ahora a OK PC recibirás totalmente grátis estos dos magníficos juegos de DRO SOFT S.A. en tu domicilio. Pásate las horas más divertidas introduciéndote en el intrigante mundo persa o rescatando a los divertidísimos Lemmings.

PRINCE of PERSIA



En Príncipe de Persia entras en un exótico mundo de misterios desafiantes, acción tumultuosa e increíbles animaciones. Eres un joven aventurero de una tierra lejana, y la bella hija del Sultán se ha enamorado de ti, pero el gran visir, Jaffar, tiene otros planes. En ausencia del Sultán, te ha encarcelado y a ella le ha dado una hora para decidirse: casarse con él o morir. El destino de tu amada está en tus manos. Necesitarás una agilidad acrobática, un magnífico manejo de la espada y una brillante aptitud para solucionar los enigmas que te encontrarás. Doce niveles con muchos adversarios distintos de creciente dificultad. Unas 250 pantallas que explorar. La animación más realista que se ha visto en un juego de ordenador. Función de grabación de partida. Desarrollo de la acción similar a la de las películas con intriga, romance y sorprendentes









DROSOFT



¡QUE OFERTA!

¡No la dejes pasar!

Tu eliges: el pack de juegos o el 20% de descuento en el precio de tu suscripción.

Ahora tienes la oportunidad... engánchate a

OK PC

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA

¡OFERTA DE SUSCRIPCION!

...MBRATE MES A MES





Hasta 100 maravillosos y atractivos Lemmings pasarán por tu pantalla llena de peligros. Utilizando tu ratón pulsa en un icono para dar esa aptitud a un Lemmings seleccionado. Harás que tus muchos Lemmings trepen por precipios, se tiren en paracaídas desde grandes alturas bloqueen a otros Lemmings, construyan puentes o caver túneles para escapar. Pero tienes que ser rápido porque mientras tú planeas qué Lemmings deberia hacer que, os demás avanzan por tu pantalla y caminan sin rumbo fijo (hasta que caen en algún lugar poco sano). Tienes que dar a cada Lemmings la aptitud adecuada en el momento justo para que lleguen a su casa a salvo Ah, sí! Y hay un límite de tiempo para cada nivel

*OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA 31/12/92

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 12 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío) y recibir totalmente gratis la oferta de suscripción.

Nombre:

Primer apellido:

Segundo apellido:

Domicilio:

Número: Piso:

C: Postal Ciudad: Provincia:

Edad: Profesión: Teléfono:

Firma:

Tipo de ordenador:

Deseo recibir el pack de juegos en: 3 1/2 ☐ 5 1/4 ☐

Prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO:

☐ Contrarreembolso

☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.

☐ Giro Postal Nº.............................

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1º «B» 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02/03/04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02/03/04
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de Diciembre.

La renovación será automatica, salvo orden contraria expresa

SUSCRIPCIONES

por Tfno.: 457 53 02/03/04
por Fax.: 457 93 12



King's Quest V

CUENTO DE CUENTOS

- OK Tricks & Tracks ...
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: AD... BLASTER, ROLAND, GAME BLASTER

En estas lineas os vamos a narrar con pelos y señales todo el desarrollo del juego, de forma tal que si te encuentras atascado en alguna parte podrás obtener las pistas necesarias que te permitan continuar tu aventura. Si te decides a leer el presente artículo, ten en cuenta que cuando hablamos de una extraña medida de longitud denominada "ESTADIOS" nos referimos a recorrer una pantalla.

Un buen consejo: tratar siempre de resolver por vuestra propia cuenta el juego, y sólo consultar esta guía cuando os encontréis auténticamente desesperados. En fin, nada más, suerte en vuestra aventura, y damos paso al narrador que nos va a sumergir en el fascinante mundo de «King Quest V».

- Abuelo ¿por que no nos cuentas una de tus fantásticas historias? - No veo por que no - respondí-. Además tenía ganas de contaros una de las mejores aventuras que me ocurrieron.

- Pero abuelo si ya sabemos que te las inventas.

- !! QUE ME LAS INVENTO, será descarado el mocoso!!... pues ya no os la cuento. - Venga abuelo, no seas tan quisquilloso...

- Bueno, está bien, pero no quiero oir ni un suspiro.

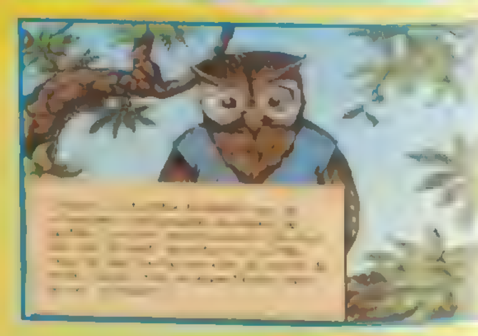
Era un apacible día de primavera, cuando empiezan a llegar los primeros calores y un verde intenso lo cubre todo. Ante tanta belleza decidí ir a dar un paseo por mis dominios. Estuve paseando durante todo el día hasta que el crepúsculo empezaba a hacer acto de presencia y me encaminé hacia mi castillo. Pero cuando llegué donde debía encontrarse, encontre un inmenso solar, sin el menor rastro de mi hogar. Me quedé atónito, sin poder casi pensar, hasta que una voz que procedía de un lugar elevado me sacó de mi aturdimiento. Resultó ser un buho que hablaba, y que me explicó lo que había pasado, diciéndome que, un malvado mago llamado Mordack, se había llevado mi castillo y todo lo que en él se encontraba, incluyendo a mi familia. Estaba desesperado, no sabía que hacer, pero el buho me calmó diciéndome que él tenía un amo, de nombre Crispín, también mago como Mordack pero dedicado al bien, y que seguramente podría decirme qué hacer ante tan caótica situación...

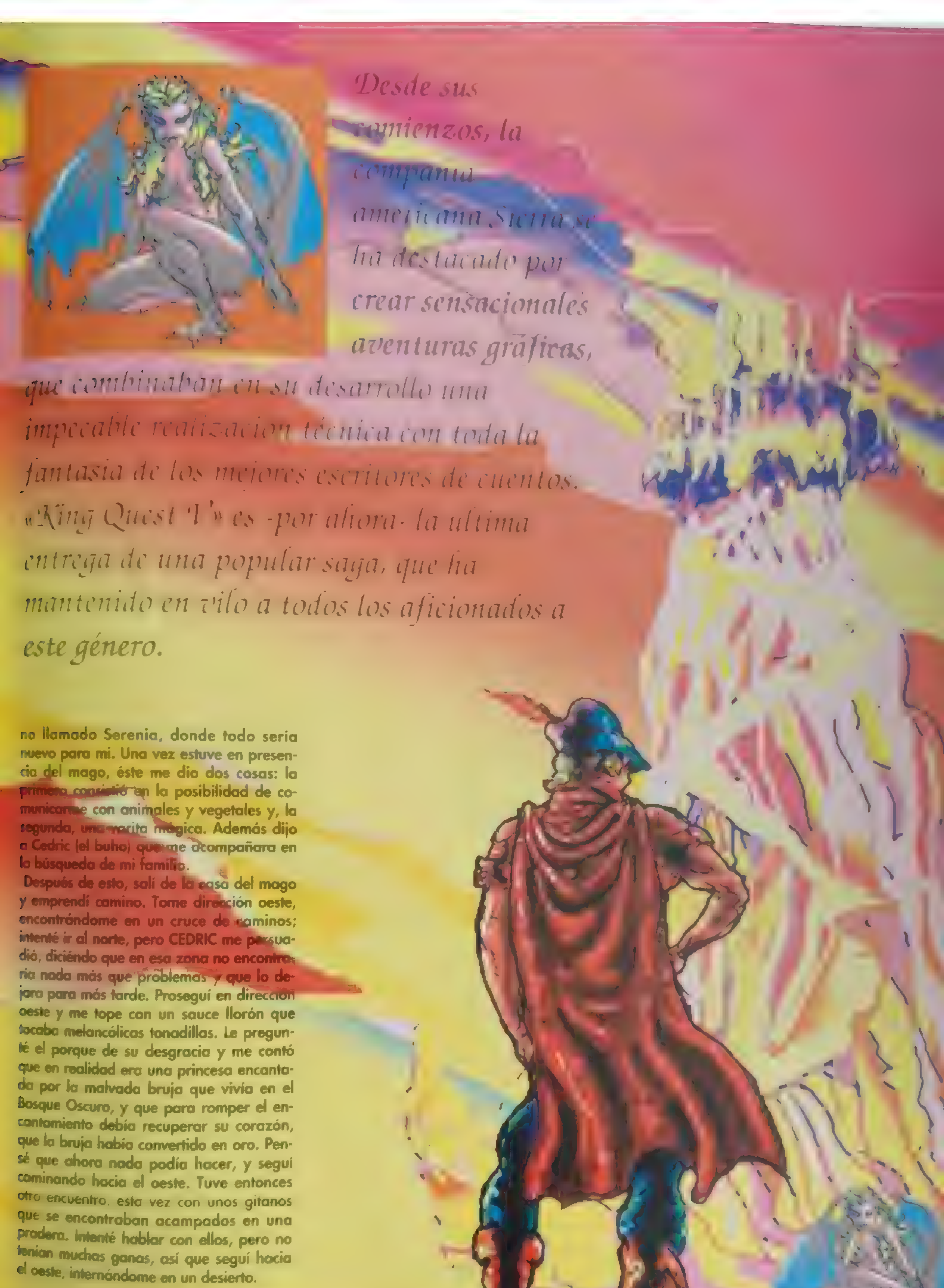
RUMBO A LA AVENTURA

Para llegar hasta donde se encontraba el mago, tuve que desplazarme a un lejano









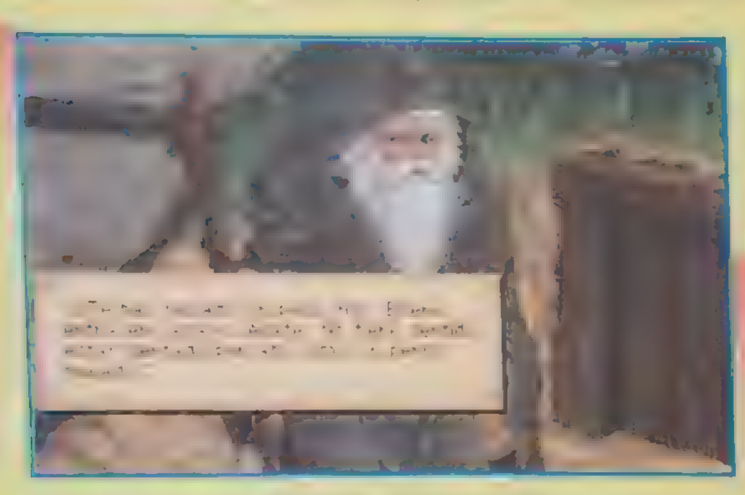
Desde sus comienzos, la compañía americana Sierra se ha destacado por crear sensacionales aventuras gráficas, que combinaban en su desarrollo una impecable realización técnica con toda la fantasía de los mejores escritores de cuentos. «King Quest V» es -por ahora- la última entrega de una popular saga, que ha mantenido en vilo a todos los aficionados a este género.

no llamado Serenia, donde todo sería nuevo para mi. Una vez estuve en presencia del mago, éste me dio dos cosas: la primera consistió en la posibilidad de comunicarme con animales y vegetales y, la segunda, una varita mágica. Además dijo a Cedric (el buho) que me acompañara en la búsqueda de mi familia.

Después de esto, salí de la casa del mago y emprendí camino. Tome dirección oeste, encontrándome en un cruce de caminos; intenté ir al norte, pero CEDRIC me persuadió, diciéndo que en esa zona no encontraría nada más que problemas y que lo dejara para más tarde. Proseguí en dirección oeste y me tope con un sauce llorón que tocaba melancólicas tonadillas. Le pregunté el porque de su desgracia y me contó que en realidad era una princesa encantada por la malvada bruja que vivía en el Bosque Oscuro, y que para romper el encantamiento debía recuperar su corazón, que la bruja había convertido en oro. Pensé que ahora nada podía hacer, y seguí caminando hacia el oeste. Tuve entonces otro encuentro. esta vez con unos gitanos que se encontraban acampados en una pradera. Intenté hablar con ellos, pero no tenían muchas ganas, así que seguí hacia el oeste, internándome en un desierto.



El parlanchín buho Cedric nos acompañará desde el comienzo de la aventura.



A lo largo de todo el juego nos realcionaremos con una gran variedad de personajes. Si sabemos ganarnos su confianza, a buen seguro que no dudarán ni un instante en intentar ayudarnos.

Fui caminando siempre en la misma dirección, bordeando unos riscos, hasta que llegué a un paso entre las montañas donde había un templo. Antes de dirigirme a ese lugar bebí agua, pues me moría de sed. Estaba bebiendo cuando de repente, en la lejanía, oí unas cabalgaduras. Desconfiado, me escondí tras unas rocas, y observé lo que hacían los jinetes que ante mi aparecieron. Resultaron ser bandidos que se dirigían al templo, que abrieron con un báculo mágico que portaba uno de ellos. Después marcharon en dirección sur.

QUIEN ROBA A UN LADRON...

Decidí abrir el templo, para lo cual evidentemente tenía que conseguir el báculo mágico. La única forma de obtenerlo era perseguir a los bandidos hasta su guarida, así que, comencé a seguir sus huellas rápidamente antes de que el viento las borrara. Esto me condujo 3 estadios al sur, 1 al este (donde aparecí junto a un esqueleto y del que cogí una vieja bota), 2 al sur (encontrándome ante un oasis donde sacié mi sed), 1 estadio al sur y, por último, 4 al oeste, llegando de esta forma al campamento de los bandidos, donde se estaban corriendo una juerga, por lo que la mayoría estab... rrachos.

"King Quest V" es una fascinante video aventura.

Quise aprovechar esta situación y m... rigí a la tienda más pequeña, dond... contré un bandido que, gracias al alc... no me reconoció. Por temor a que lo ... ra más adelante, pensé en dormirlo ... zando la varita mágica. Hecho esto, entr... sigilosamente en la tienda y vi lo que an... daba buscando justo al otro lado

Di un rodeo al bandido, y cogí el báculo para salir rápidamente. Entonces me apresuré a ir hacia el templo, desandando el camino por el que había llegado al campament...

DENTRO DEL TEMPLO

Cuando llegué al paso entre las montañas que conduce al templo, sacié de nuevo la sed que las cálidas arenas del desierto me provocaban. Entré en el templo de la misma forma en que lo hicierón antes los bandidos, y recogí allí una vasija de bronce y una moneda de oro, para salir rápidamente, pues la puerta empezaba a cerrarse.

Pensé que ya no tenía nada más que hacer por esos áridos contornos, y emprendí camino de regreso, bordeando con dirección este los riscos hacia donde me esperaba mi alado amigo Cedric. Una vez hube llegado, me acerqué de nuevo al gitano para ver si esta vez tenía más ganas de conversación. Para mi sorpresa, ofreció decirme el porvenir a cambio de una moneda de oro, a lo cual accedí. Me dijo que entrara en el carromato, donde se encontraba una gitana que leía la bola. En ella pude ver unas espantosas imágenes donde mi hijo , el principe Alexander, era cogido por Mordack para entregarle a un gato, a quien iba a servir de alimento. La adivina también narró una historia, en la que explicaba como el gato era en realidad el hermano de Mordack, al que mi hijo había hechizado para conseguir escapar de él. En ese instante comprendí el por qué del comportamiento de Mordack. Era una venganza por lo que había hecho Alexander. La inquietud aumentó en mi ser, y no encontraba el momento de seguir buscando a Mordack, pero antes de que me fuera, la amable gitana me dió un amuleto que me libraría de maleficios.

SE HACE CAMINO AL ANDAR...

Me dirigí hacia el sur, donde vi a un perro jugando con un hormiguero al que no di mayor importancia. Seguí en la misma dirección, topándome con un panal en un tronco. A su pie había un palo mordisqueado, lo que me hizo suponer que debía

pertenecer al perro que acababa de ver. Lo recogí y decidí devolverlo a su supuesto dueño, quien seguía machacando a las pobres hormigas. Le tiré el palo y se fue tan campante. De repente, el rey de las hormigas me prometió ayudarme cuando lo necesitara, en recompensa por haber evitado que el perro hubiera destrozado su hormiguero.

Desde el hormiguero partí hacia el este. Allí me encontré con unos gnomos, que tenían una marioneta de la que me encapriché, aunque el gnomo mayor no quiso vendérmela. Como vi que no había nada que hacer, seguí hacia el este. Ahora era un príncipe llorando el que aparecía en mi camino. Le pregunté el motivo de su desdicha, y rapidamente comprendí que era el amado de la princesa encantada que anteriormente había conocido. El príncipe se fue con su desgracia y yo continué en dirección este. Llegué a un nuevo cruce de caminos, y decidí dirigirme al sur, donde se oía bullicio, como si de un pueblo se tratara.

Efectivamente, aparecí en las afueras de un pueblo y decidí entrar en él, para ver si encontraba alguna pista. Me di una vuelta por los comercios que allí había, y aunque algunas cosas despertarón mi interes, no podía comprarlas, pues el único dinero que me quedaba lo había invertido en ver mi futuro.

Apesadumbrado por no poder adquirir las cosas que vi y que de seguro me serían útiles, fui a la salida del pueblo, y por el camino encontre una moneda de plata al lado de un barril, y dentro de éste, un pescado. Los eché al zurron y salí del pueblo.

Empecé a caminar en dirección oeste, hasta encontrarme frente a una pastelería donde vi como un gato acosaba a una pobre rata. Acordándome de Mordack y su hermano convertido en gato, le lancé al felino la bota que encontré en el desierto junto al esqueleto. La rata, agradecida, me prometió devolverme el favor, pero yo, sin hacerla mucho caso, entré en la pastelería. En ella había un formidable pastel de crema recien hecho, y lo compré con la moneda de plata, pues éste no era capital suficiente para comprar ninguna de las cosas a las que había echado el ojo en los comercios.

QUIEN TIENE UN AMIGO TIENE

Ya que había llegado hasta allí caminando en dirección oeste, no veía razón para no proseguir en ella. Llegué a una posada pero no me decidí a entrar. Sin embargo, me acerqué a curiosear a un montón de paja que allí se encontraba, y cual fue mi sorpresa al ver como un pequeño ejército de hormigas se introducía dentro, encontrando en él una aguja de oro. Entonces reconocí al rey de las hormigas, quien me entregó la aguja como compensación a la ayuda que antes le presté.

Después de este curioso incidente, reemprendí mi marcha hacia el oeste. Mi siguiente encuentro fue con el enjambre que ya había visitado anteriormente para coger el palo del perro. Esto, por cierto, me hizo pensar que ya había recorrido toda la zona menos el Bosque Oscuro. El enjambre se encontraba muy alterado pues un oso intentaba coger miel y, de repente, tuve la feliz idea de tirarle el pescado que había recogido en el pueblo. Conseguí matar dos pajaros de un tiro ya que, además de librar a las abejas del oso, me deshice del pescado, que ya empezaba a atufarme. Después de llevar a cabo mi idea, las abejas quedaron muy agradecidas y me ofrecieron uno de sus panales. Cogí la miel y decidí ir al Bosque Oscuro.







El pueblo de la imagen superior además de un lugar de admirable belleza es un sitio estupendo para realizar todo tipo de compras.

[illegible] DEL BOSQUE OSCURO

Una vez que me adentre en él, lo que vi me dio muy mala espina, por lo que decidí colocarme el amuleto que me habia entregado la gitana. Cogí el sendero de la derecha avanzando hacia el norte, hasta encontrarme ante la bruja. Esta intento hechizarme, pero el amuleto cumplio bien su cometido y me libró. Como vi que con la bruja no iba a tener mas que problemas, la eliminé. Para ello le entregue la vasija de cobre que habia recogido en el templo del desierto, ya que sospechaba que debia contener algo maligno (frecuentemente se oían lamentos y maldiciones en su interior . La bruja la abrió y se cumplieron mis sospechas, pues de la vasija surgio un genio, que metió a la bruja en el recipiente. Ya sin ella y más tranquilo, mire a mi alrededor, reparando en un arbol que tenia una puertecita, me acerque y vi que estaba cerrada.

Prosegui camino hacia el oeste intentando salir del bosque, pero en vez de la salida encontre la casa de la bruja. Entré y recogi tres objetos: una llave, una bolsa de cuero y una rueca. Sali de la casa, tomé la llave y me dirigi a la puerta del árbol que se encontraba donde maté a la bruja, pues por probar no perdia nada. Resultó que, efectivamente, la llave abria la puertecita, y en su interior encontré el corazón de oro de la princesa encantada. Entonces quise salir del bosque pero me di cuenta que estaba perdido. Agotado y desesperado noté como si me observaran. Efectivamente, unos ojillos me miraban desde la oscuridad de la maleza. Rápidamente recordé las viejas historias sobre los duendes de los bosques. En ellas se contaba como estos asombrosos seres tenían una vida larguisima, lo que les facilitaba conocer el bosque como la palma de su mano, y también se mencionaba la inmensa atracción que sentian por las joyas.

Pensé que si conocian tan bien el bosque, deberian conocer también la salida, asi que decidí atrapar uno.

Puse en marcha mi ingenio e hice una trampa para duendes, consistente en impregnar con miel el suelo, y hacer un caminito con las esmeraldas que contenia la bolsa de cuero que encontré en la casa de la bruja hasta la miel, y así intentar que el duende atraido por las gemas quedar[illegible] gado. De esta manera logré atrapar [illegible] Hice con el un trato dejándolo en libert[illegible] cambio de que me guiase a la salida [illegible] bosque. También le tuve que cambiar [illegible] esmeraldas por unas bonitas botas, pues se había encaprichado con esas piedras.

REPARTIENDO [illegible]

Fuera por fin del sórdido Bosque Oscuro, me encontré colmado de objetos que a mi no me hacían falta alguna. Para aliviar peso, ejercí de alma caritativa y fui uno por uno dándoselos a quien los necesitaba.

De esta forma me dirigí al gnomo y le di la rueca; él a cambio me dio la marioneta que tanto apreciaba. Después fui al pueblo. Al sastre le di la aguja de oro y el me dio una capa. Al juguetero le di la marioneta a cambio de un trineo, pues lo vi más útil que un simple capricho como era el títere, y por último, fui a la zapatería, donde entregué al zapatero los zapatos que me había dado el duende y que no eran de mi talla; el a cambio me dio un martillo que acepté, pues es de mala educación rechazar regalos.

Salí del pueblo, y entonces reparé en que tenía el mismo peso que al principio, aunque en este caso provocado por cosas útiles, lo que al fin y al cabo hacia la situación más llevadera.

LA POSADA DE LAS SORPRESAS

El cansancio hizo acto de presencia en mi, por lo que me encaminé hacia la posada. Una vez dentro hice de todo menos descansar. El lugar resultó ser una auténtica madriguera de maleantes, cuyo cabecilla era el propio posadero. Sin saber muy bien como, apareci atado en el sótano de la posada, donde pasó algo realmente extraordinario: apareció la rata a la que antes habia ayudado y me liberó de mis ataduras (desde entonces, no hace falta decirlo, ayudo a todos los seres que realmente necesitan ser socorridos). Ya libre, miré a mi alrededor, y lo único que encontré que podría servirme fue la cuerda que antes me ataba. Al intentar salir del sótano, encontré la puerta cerrada y sólo logré abrirla golpeándola con el martillo que me había dado el zapatero.

Una vez fuera del sótano entré en la cocina, y noté un agradable olorcillo que flotaba en el ambiente. Olfateando, logré detectar que provenía de la despensa; la abri y cogi una jugosa pierna de cordero que allí se encontraba. Entonces escuché

las voces del posadero [illegible] que provenían de la puerta que [illegible] traba a la derecha de [illegible] por lo que decidí escapar por la de la izquierda.

[illegible]

[illegible] PERA LA SONRISA

Fuera ya de la posada abrí el zurrón para meter en él la pierna de cordero [illegible] algo dentro: el corazón de oro de la princesa. Rápidamente corrí a devolvérselo pero también pensé que no me haría ningún mal ir de paso por donde se encontraban los gitanos, y agradecerles que me hubieran regalado el amuleto que salvó mi vida. Cuando llegué a la pradera donde se debían encontrar, sólo hallé una vieja pandereta que debieron olvidar al marcharse. La puse en mi zurrón y fui hasta donde se encontraba el sauce llorón. Saqué el corazón y se lo entregué. De la misma forma mágica en que fue encantada y convertida en sauce llorón, la princesa recuperó su estado normal. Fue entonces cuando apareció su príncipe enamorado y se marchó con el sin dar demasiadas muestras de agradecimiento... todavía me pregunto si no hubiera sido mejor dejarla llorar otros cuantos siglos más por desagradecida. En fin, por lo menos mi esfuerzo no resultó del todo infructuoso, pues pude recoger del suelo el arpa que dejó abandonada.

Me di cuenta entonces que por estos contornos no hacía otra cosa sino dar vueltas sin encontrar ninguna pista de mi familia, cuando recordé el camino que custodiaba una serpiente venenosa, y que debía ser la salida de esta región.

Ya ante la serpiente y para que me dejara pasar, seguí los consejos que un día me dio un viejo cazador diciéndome que para espantar a las serpientes lo mejor es hacer un ruido lo más escandaloso posible. Miré en mi zurron y pensé que lo más adecuado era sin duda la pandereta. La hice sonar y logré espantar a la serpiente, que me dejó el camino despejado.

Después de una larga ascensión llegué a unas nevadas cumbres, donde el frio me helaba hasta las ideas. Para combatirlo me coloqué la capa que guardaba. Empecé a avanzar atravesando las montañas y arrivé a unas cataratas donde se terminaba el camino, por lo que impedían mi marcha. La cosa estaba clara: la única forma de proseguir el camino era escalar. Cogí la cuerda que fue mi carcelera durante algún tiempo y busqué donde amarrarla para poder subir. El lugar mas idóneo era una piedra que se encontraba a la derecha de una rama. Até la cuerda y ascendí por ella, aunque arriba encontré más obstáculos... Mientras todo esto ocurría, noté como me estaba debilitando por momentos debido al esfuerzo realizado.

Antes de seguir tome algunas calorias para recuperarme, echando mano a un trozo de la pierna de cordero.

Saciado mi apetito me dispuse a continuar [illegible] un precipicio que parecía in[illegible]

CONTINUAN LAS ADVERSIDADES

No habiamos avanzado mucho cuando nos ocurrió un lamentable incidente: un lobo que apareció repentinamente se llevó entre sus fauces a Cedric, sin darme tiempo a reaccionar. Rápidamente me lance al rescate, siguiendo las claras huellas que iba dejando el raptor en la inmaculada nieve.

Para ir más deprisa y así poder dar alcance al lobo, eché mano del trineo. Como yo no me he criado en zona de nieves, no tengo mucha idea de como gobernar uno de estos chismes y pasó lo que tenia que



Sólo nuestro ingenio nos permitirá solventar situaciones tan peliagudas como ésta.



Para completar el juego tendremos que superar una gran variedad de situaciones diferentes.

Todas y cada una de las pantallas del juego son toda una … de calidad artística.



Además de nuestros propios problemas, en más de una ocasión tendremos que resolver los de los demás.

pasar. Después de unas cuantas curvas -que ni yo se como pude pasar-, acabé por salirme en una, con la gran fortuna de saltar un precipicio, aunque el aterrizaje acabó con el trineo.

Tomé un camino que iba hacia una curiosa construcción de hielo y piedra, y observé que las huellas se dirigían en esa misma dirección. También observé un águila, que parecía bastante desfallecida. Recordé mi promesa de ayudar a quien verdaderamente lo necesitara, y le di el trozo de pierna de cordero que aún me quedaba. Lo agradeció muchísimo y acto seguido se marchó.

Seguí avanzando hacia el castillo, y cuando ya estaba muy cerca de la entrada, aparecieron dos lobos que me llevaron ante la presencia de una extraña reina, que se hacía llamar Icebella. En la misma sala se encontraba Cedric, mi amigo.

La reina parecía muy molesta por que habiamos invadido sus dominios, y sin más, nos condenó a muerte. Intenté calmarla y para ello usé el arpa, tocando una bella tonadilla. Curiosamente dio resultado.

UN PROBLEMA PELUDO Y PELIAGUDO

Ya más tranquila, la reina decidió darnos otra oportunidad para salvar nuestras vidas. La condición que impuso para que pudieramos ser libres de nuevo, fue que yo debería acabar con un Yeti que la estaba incordiando. Así que ordenó a uno de sus lobos que me guiara hasta la cueva donde moraba el mounstro, y allí me dejo frente a mi incierto destino.

Me acerqué a la cueva y de entre las sombras surgió una enorme mole de pelo blanco que se avalanzó sobre mi. Asombrado por tan increible aparición, metí la mano en el zurrón para tirarle lo primero que cogiera, y que resultó ser el pastel de crema que reservaba para alguna ocasión especial, con la buena suerte de impactarle en plena cara. Cegado, fue dando tumbos mientras intentaba quitarse la plasta que cubría su rostro, hasta acabar cayendo por un precipicio que había cerca de mi.

Cuando pasó el peligro, me percaté de que un extraño resplandor verduzco invadía la cueva. Investigué de donde podía provenir, descubriendo para mi asombro que procedía de unos cristales que tapizaban la cueva por todas partes. Decidí hacerme con uno de ellos por su singular belleza. Me adentré más en la cueva, pues allí parecía que estaban los más brillantes, y armado con el martillo, logré desprender uno de los bellos cristales. Lo eché al zurrón, y me dirigí de nuevo al palacio de Icebella para ir con la buena nueva. La reina cumplió con su palabra y nos liberó, dejándonos proseguir nuestro camino

UN, DOS, TRES, ATRAPADOS OTRA VEZ

Como mi sino es sin duda la mala suerte, cuando parecía que podriamos andar algunos estadios tranquilos, de nuevo la desgracia se cebó conmigo. Esta vez en forma de monstruo alado, un Roc para más señas, que me cogió y me llevó a su nido. Como no hay mal que por bien no venga, en el nido encontré un precioso camafeo de oro, y además fui rescatado por el águila a la que antes ayudé.

El águila me llevó junto a Cedric, quien aguardaba en una playa donde iban a morir las heladas cumbres que tanto trabajo nos costó atravesar. Nada más llegar, tropecé con una pesada barra de hierro que por si acaso recogí, depositándola en el zurrón.

Mirando al horizonte, vi en la lejanía una pequeña enmbarcación que reposaba en la orilla del mar, pero antes de dirigirme a ella, busqué por los alrededores algo útil para la travesía marítima que iba a realizar. Buscando, caminé hacia el sur de la

playa, y allí encontre una vieja cabaña hecha con restos de naufragio que parecia estar habitada. Toqué la campanilla y salió un anciano con apariencia de naúfrago. Intente entablar conversacion con él, pero pronto pude apreciar que su dureza de oido nos impedia comunicarnos. En vista de la situación, fui al barco que antes habia divisado para adentrame en el mar.

LA ISLA DE LAS ARPIAS

Una vez en el barco, noté como una gran vía de agua inundaba toda la popa, lo que hacía imposible la navegación. Para solventar el problema usé la cera restante del panal. Ya reparado, Cedric y yo comenzamos a navegar rumbo este durante unos cuatro estadios naúticos, para luego virar al sur, pues había oteado una isla.

Desembarqué en una curiosa cala donde de repente, y para mal de males, una bandada de arpías se lanzaron sobre nosotros, nos cogieron y separaron. A mi me llevaron a su nido.

Mientras discutian cual de ellas se me iba a zampar, se me ocurrió hacer lo mismo que con la reina Icebella. Quizá por que me dió buenos resultados o quiza porque quería morir oyendo música, no recuerdo bien, el caso es que cogí el arpa y empecé a tocar. Estaba en mitad de una tristona canción, cuando una arpía se avalanzó sobre el arpa arrebatándomela. Parecía que le habia gustado, y no sólo a ella sino a todas las demás, pues se fueron tras ella para quitarle el instrumento. Así me encontré solo, momento que aproveché para escapar, eso si, no sin antes recoger del suelo un objeto resplandeciente que resultó ser un anzuelo.

Corria hacia la cala donde había dejado el barco, y por el camino encontré al pobre Cedric malherido. Lo recogí y seguí corriendo. Por fin logré alcanzar la cala y un nuevo resplandor llamó mi atencion; frente al barco vi una caracola.

En un destello de lucidez, pensé que podría servirme para comunicarme con el viejo naúfrago, y así pedirle ayuda para sanar a Cedric. La eché al zurrón, para a continuación montarme en el barco y abandonar la isla.

Empecé a navegar con rumbo oeste, con la gran fortuna de ir a parar directamente a la playa donde se encontraba el naufrago. Le llamé y le di la caracola, con la intención de que la utilizará como sordina y así pudieramos entendernos. El resultado fue óptimo, y después de pedirle ayuda, curó a Cedric. Ya sanado el buho, el anciano me preguntó si necesitaba algo más, y le expliqué mis intenciones de llegar al castillo del brujo Mordack. También resolvió este problema, llamando a una bella sirena, que nos guió hasta el castillo de Mordack.

Nada más llegar a la isla donde se erguía el siniestro castillo, nos estrellamos con unas rocas, pero logramos alcanzar la orilla. Empece a explorar los alrededores, encontrando un pescado que recogi, y unas escaleras por las que ascendi junto a Cedric.

Cuando acabo la escalera, estaba al pie de dos enormes serpientes de piedra. Estas guardaban el paso que conducia al castillo de Mordack, y tenian por costumbre fulminar con sus rayos a cualquier visitante no autorizado. Busqué dentro del zurrón algo que pudiera sacarme de esta comprometida situación, y efectivamente encontré algo. Cogí el cristal de la cueva del Yeti, y lo usé para conseguir reflejar los rayos emitidos por las serpientes y así destruirlas.

Continué avanzando hasta el castillo de Mordack, donde encontré la puerta cerrada. Esto me obligó a intentar buscar otra via de acceso a su interior dando un rodeo. Encontré unas rejas en el suelo, y las



abri haciendo palanca con la barra de hierro que habia cogido en la playa, para a continuacion impedir que se volvieran a cerrar utilizando la misma palanca. Y descendi por la trampilla, mientras que Cedric se quedo fuera de vigia.

Enseguida me di cuenta que me encontraba inmerso en un laberinto. Oi unos extraños gemidos y me dirigi hacia ellos, tomando la precaucion de memorizar el camino por si acaso debia retroceder. Todavia hoy recuerdo ese camino: sur, izquierda, fondo, izquierda, derecha, fondo, izquierda, izquierda, fondo, dercha, izquierda. Los gemidos procedían de una extraña criatura que, aunque no parecia muy voraz, si me produjo cierto respeto. Como por propia experiencia sabia que con las bestias y las fieras lo mejor era utilizar instrumentos musicales, cogí del zurrón el unico que me quedaba, la pandereta. La hice sonar y la criatura quedó embelesada por su sonido, gustándole tanto que tuve que regalársela. La cogio y empezó a bailar con ella. En su agitado movimiento se le cayó una horquilla que prendia su moño. La recogi.

Cuando se marchó la bestia oi unos lamentos, y me encaminé hacia ellos, tomando la precaución de volver a memorizar el camino. Esta vez la ruta era sur, derecha, fondo, fondo, derecha. Una puerta aparecio ante mis ojos. Como estaba cerrada, la abri valiendome de la horquilla y pasé a su interior. Me encontraba en la despensa del castillo donde, después de curiosear un poco por los armarios, me hice con un saco de guisantes.

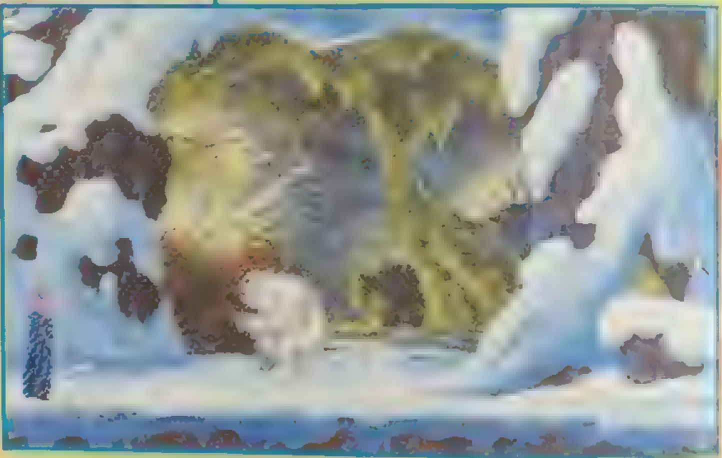
Los lamentos seguian oyéndose, pero mucho mas cercanos, resultando provenir de la dependencia contigua. Pase a ella, y encontre a una mujer que fregaba los suelos de la cocina. Intenté hablar con ella, pero se mostro muy desconfiada creyendo que yo era uno de los secuaces de Mordack. Para ganarme su confianza le entregue lo mas bello que en ese momento poseia, el camafeo de oro que encontré en el nido del Roc. Como si de un cuento de hadas se tratara, se dio la enorme coincidencia de que el camafeo le pertenecia. Con esto me gane su confianza, y entonces me contó como habia llegado a ser fregona de Mordack cuando en realidad era una princesa. Asi es como conoci a vuestra madre y mi futura cuñada.

La dejé fregando, mientras me adentraba en las salas del castillo en busca de mi familia. Pasé por un corredor, donde una cabeza me observaba fijamente, y llegue al comedor, para seguir andando hacia el sur donde me topé con una bestia azul que me atrapó y me condujo a la mazmorra.

A estas alturas ya estaba muy acostumbrado a coger todo lo que encontraba a mi paso, pues siempre acababa teniendo alguna utilidad. Tan pronto como fui introducido en la mazmorra, vi como un raton se metía en su ratonera. Como estos pequeños animalitos suelen llevar a sus hogares todo lo que encuentran, introduje el anzuelo por el agujero donde se metio el ratón, sacando de el un trozo de queso que guarde.

Pasado un rato, una piedra de la pared se cayó, apareciendo vuestra madre Cassina, que me salvó la vida. Sali por el hueco y me encontré de nuevo en el laberinto





Desiertos, nevadas montañas, tétricos castillos o fastuosos templos nos esperan para ser visitados.



aunque esta vez la princesa [illegible] me sirvió de guía, conduciéndome de nuevo hasta la cocina. Retorné por el mismo camino de antes, y apareció de nuevo la bestia azul, aunque esta vez no me dejé atrapar. Como vi que su mayor defecto radicaba en sus patas, le tiré los guisantes para intentar desequilibrarla. Dicho y hecho, el monstruo resbaló y se quedó tendido en el suelo, lo que aproveché para seguir deambulando por el castillo.

Encontré unas escaleras que conducian a la planta superior y las subí. Aparecí en un tétrico corredor con dos puertas. Tomé la de la izquierda, y me introduje en el dormitorio de Mordack, que se encontraba vacio. Giré mi cabeza y reparé en la biblioteca adjunta. Entré en ella para husmear por los libros que allí habia, hasta dar con uno donde unas extrañas figuras ilustraban los hechizos del malvado Mordack. Memoricé alguno de esos diabólicos encantamientos por si acaso.

Entré de nuevo a la habitación de Mordack, y encontré un gato que resultó ser el hermano de Mordack. Lo atrapé utilizando un pescado y el saco vacio de los guisantes. A continuación decidí esperar para ver si venía Mordack, y me escondí en la biblioteca. Pasado algún tiempo, por fin apareció y vi como se acostaba, dejando su varita en una mesilla cercana. Pensé, «esta es la mia», y le robé la varita.

Sali de su habitación y crucé de nuevo el tétrico corredor hasta la puerta que se encontraba a la derecha. La abrí para entrar en un laboratorio. Aquí me encontraba más en mi ambiente, pues la ciencia es una de mis mayores aficiones.

Analicé lo que habia y encontre en la parte superior del laboratorio una máquina de transferencia de energías. Esta máquina trabajaba portando la energía estacionaria de un objeto a otro, y la use para transmitir la energía que tenía la varita de Mordack a la de Crispin. Para que la máquina funcionara, tenía que introducirle algo organico, y lo único que poseía con estas caracteristicas era el queso: ¡resultó!. Sin embargo, no me decidí todavía a retirar la varita, pues lanzaba unos destellos extraños. Al fin me armé de valor y la cogí.

EL ENFRENTAMIENTO FINAL

Acto seguido aparecieron simultáneamente en el laboratorio Mordack y Cedric, y el primero mató al segundo. Mi enemigo y yo comenzamos una batalla de encantamientos: primero Mordack se convirtió en monstruo volador y yo en tigre; después Mordack en dragón y yo en ágil conejo; para contraatacar, Mordack pasó a ser una cobra, y yo me defendí convirtiéndome en mangosta; por último Mordack se convirtió en fuego, y ahí fue donde le pillé, porque lancé sobre él una tormenta que lo extinguió. Ese fue su fin, apagado como una llama.

Rápidamente me apresuré hacia el frasco donde se encontraban mi familia y mi castillo, pero no supe como devolverles a su estado original. [illegible] apareció Crispín y [illegible]. Crispín retornó mi familia a su estado natural. De esta forma se conocieron el principe Alexander, vuestro padre y la princesa Cassina vuestra madre. También reavivó a Cedric, y por último nos llevó a nosotros y el castillo a nuestro reino.

De esta historia, queridos nietos, debéis recordar dos cosas: la primera es que nunca conviene despreciar a un amigo por inútil que éste parezca, y la segunda que si ayudáis al prójimo, seguramente algún día os pueda devolver el favor.

- !Jo!, abuelo te has superado, es de las mejores historias que nos has contado, pero eso no te lo crees ni tu.

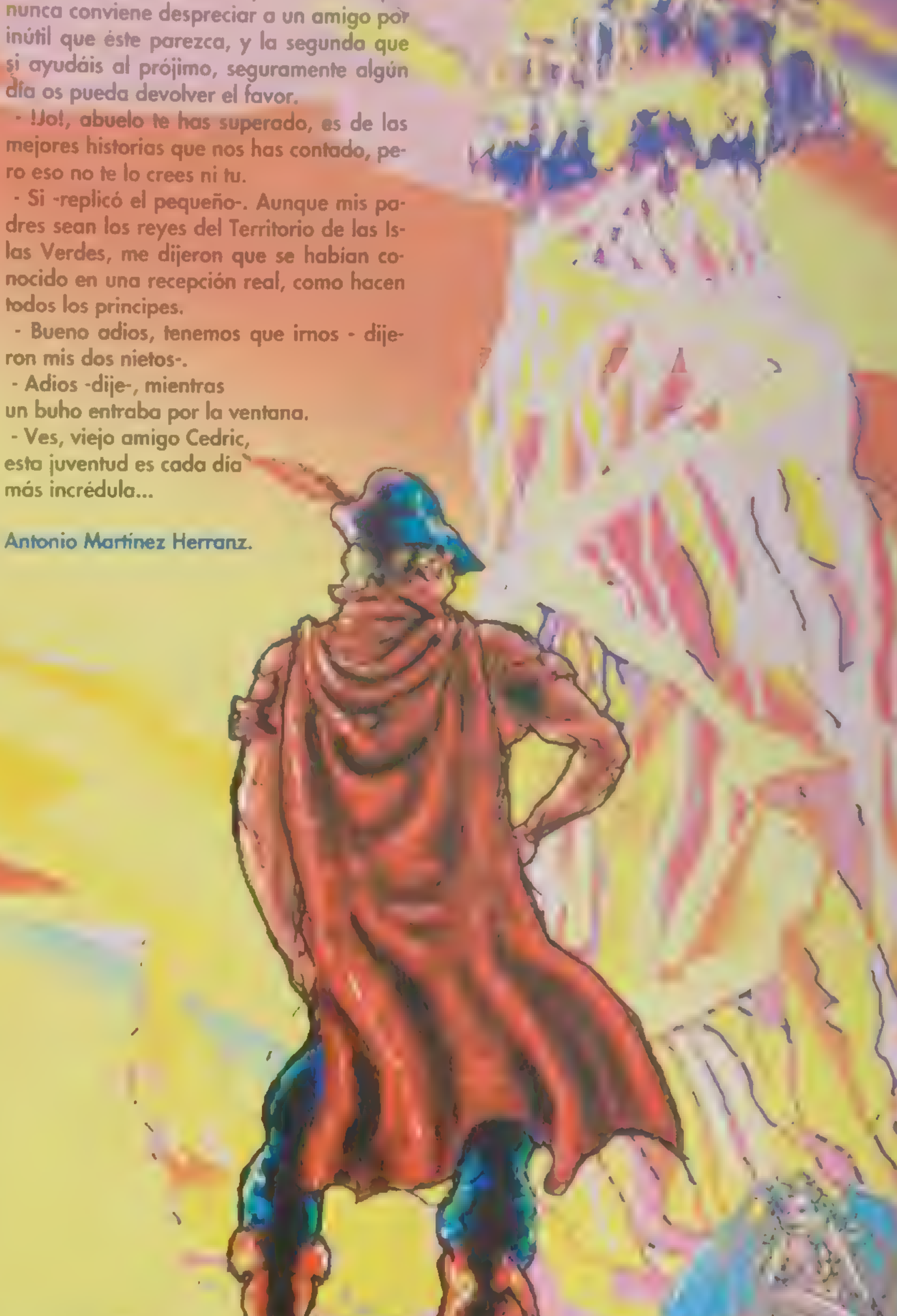
- Si -replicó el pequeño-. Aunque mis padres sean los reyes del Territorio de las Islas Verdes, me dijeron que se habian conocido en una recepción real, como hacen todos los principes.

- Bueno adios, tenemos que irnos - dijeron mis dos nietos-.

- Adios -dije-, mientras un buho entraba por la ventana.

- Ves, viejo amigo Cedric, esta juventud es cada día más incrédula...

Antonio Martínez Herranz.



- OK Pasarr[illegible]
- Compañía: [illegible]
- Distr[illegible]
- T[illegible]
- T[illegible] BLASTER

Hook

GARFIO VUELVE A PE

Inspirandose en la aclamada película de Spielberg, Ocean ha realizado una clásica aventura [illegible] destaca mas por su calidad artistica que por su complejidad. Pese a todo, y por si no sois lo su[illegible] habiles como para conseguir derrotar al Capitán Garfio por vuestros propios medios, aquí os of[illegible] guia completa con todos los secretos para completar el juego.

Tal y como ya os contamos en nuestra anterior cita mensual, el argumento de «Hook» tiene como punto de partida el rapto por parte de el Capitán Garfio de los hijos de Peter Baning, un moderno hombre de negocios que, aunque ya no lo recuerde fue en su infancia Peter Pan.

Por tanto nuestros objetivos en esta

RDER



aventura de Ocean aunque varios, confluyen todos en un mismo sentido, la derrota final de nuestro sempiterno enemigo, Garfio, para lo cual tendremos que resolver previamente toda una serie de complicadas situaciones que forman el desarrollo de esta aventura gráfica.

EL TRAJE HACE AL PIRATA

Nada más comenzar el juego nos encontramos situados en la Plaza del pueblo Pirata, sin que en principio tengamos mucha idea de que es exactamente lo que debemos hacer para rescatar a nuestros hijos.

Tras una detallada observación de los diferentes lugares que componen el poblado, de charlar con los personajes que encontremos en nuestro camino, y de recolectar algunos objetos cuya utilización en principio no nos queda nada clara, podemos llegar fácilmente a una conclusión: en un muelle se encuentra fondeado un barco que muy presumiblemente debe ser el de Garfio, por lo tanto nuestro primer objetivo es conseguir acceder a este navío.

Sin embargo un poco amistoso pirata con aspecto de armario se empeña en negar el acceso a cualquier persona que no sea pirata, y Peter Baning, con sus andrajosas vestiduras tiene precisamente el aspecto perfecto para poder parecer cualquier cosa menos eso.

Tres son las prendas necesarias para confeccionarnos un

estupendo disfraz de pirata: un sombrero, un pantalón y una chaqueta. Sin embargo, a pesar de que en el pueblo haya una estupenda sastrería, los elevados precios y el hecho de que al comenzar la partida nuestros bolsillos estén completamente vacíos, nos obligarán a buscar otros medios (menos lícitos) para conseguir nuestro primer objetivo.

Investigando detrás de la Plaza Pirata, además de poder recoger un ancla y un palo, observaremos cómo tendidas en una cuerda descansan varias chaquetas sumamente apetecibles. La tentación es superior a nuestras fuerzas, y haciendo uso del palo intentamos alcanzar la chaqueta del medio, sin más resultado que llevarnos una estupenda bronca por parte de una viejecilla nada dispuesta a que alguien le escamotee la ropa de su colada.

Desencantados por este primer fracaso dirigimos nuestros pasos al Muelle Comercial, donde de una cuerda solitaria está pidiendo a gritos que la incorporemos a nuestro inventario de objetos. De repente se nos ocurre una idea, ¿y si atamos la cuerda al ancla?. Vaya, ahora estamos en disposición de poder escalar lugares no accesibles. Sin embargo, lejos de hacer de Pérez de Tudela, lo que tendremos que lograr es convencer -la insistencia se convertirá en nuestro mejor aliado- a Peter de que desde el balcón de el Cebo y el Aparejo, enganche la cuerda en el reloj de la Plaza, para





Todas las ayudas que Peter Banning pueda obtener para conseguir rescatar a sus [illegible] [illegible], para cuando se parte de cero lo primero que habrá que [illegible] [illegible] hasta los dientes por conseguir algo de dinerillo y empezar a [illegible] [illegible] [illegible] de hacerse con un traje de pirata con el que podrás colarte en el [illegible].

que en el más puro estilo «tarzanesco» alcance la parte superior de la casa situada en la parte opuesta de la plaza.

Esto es necesario para dos cosas: en primer lugar, para arrebatar el sombrero a un pirata que cíclicamente cruza la plaza de uno a otro lado (insistir hasta conseguirlo, pues hay sólo un momento justo para hacerlo), y en segundo para tener acceso a una puerta que pertenece a la vivienda de la viejecilla que antes conocimos.

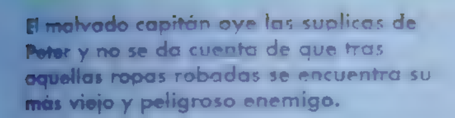
En este punto llegamos a uno de los momentos más desconcertantes de la aventura, pues si bien la solución a cómo conseguir la chaqueta parece evidente (llamar a la puerta y acto seguido, y aprovechando que la viejecilla se dirigirá a la puerta para abrir, encaminarnos de nuevo hacia la chaqueta para cogerla con el palo), lo cierto es que si no somos lo [illegible] te rápidos de nada valdrá [illegible] inventiva.

Bueno, ya tenemos la [illegible] el sombrero, pero nos sigue [illegible] talón. Curioseando por el [illegible] hasta nuestros oídos rumores [illegible] un pirata borrachín al que cada [illegible] pina el codo en exceso, [illegible] pantalones. Una perversa idea [illegible] nuestra mente como un [illegible] vez en El Lugar del Alegre Roger [illegible] na del pueblo, descubrimos que [illegible] el barman nos sirva una bebida [illegible] mos darle una taza y una moneda [illegible] cando por el el pueblo podremos [illegible] fácilmente con tres tazas. Conseguir tres monedas se convertirá en una mezcla de curiosidad (¿se os ha ocurrido que en la chaqueta robada podría haber algo en los bolsillos?) y sacrificio, ya que el excéntrico Doctor Chop nos canjeará «amablemente» dos de nuestras muelas por dos monedas. Como venganza, aprovecharemos eso sí, para «tomarle prestada» una persiana que tal vez más adelante nos resulte de utilidad.

Volvemos por tanto a la taberna, y allí invitamos al borrachín sentado a la mesa a tres «destornilladores», tras lo cual, y aprovechándonos de su estado de embria







El malvado capitán oye las suplicas de Peter y no se da cuenta de que tras aquellas ropas robadas se encuentra su más viejo y peligroso enemigo.

guez, podremos conseguir nuestra tercera prenda: los anhelados pantalones.

Sólo nos falta encontrar un lugar adecuado para cambiarnos, y haciendo memoria, llegamos a la conclusión de que detrás de la Plaza Pirata seria un buen lugar.

Eso si, nuestro enorme pudor nos obligará a refugiarnos trás alguno de los útiles que transportamos... más vale que se os ocurra, por que no os pensamos decir cual es (somos peores que el propio Garfio, ¿verdad?).

BIENVENIDOS A BORDO

Una vez transformados en piratas de pacotilla, ya tenemos el acceso libre al barco de Garfio, donde a la derecha encontraremos unas ollas llenas de piezas de oro. Nuestra exquisita prudencia nos aconseja robar sólamente nueve, tras lo cual volvemos al pueblo, pues no hay nada más de momento que podamos hacer en el barco.

Un tanto desconcertados, dedicamos unos minutos a reflexionar cuales podrian ser nuestros próximos pasos. Finalmente, llegamos a la conclusión de que el chalado Doctor Chop nos comentó algo acerca de un reloj que enterró en la playa, y que al parecer disgustaba extremadamente al Capitan Garfio. Para encontrarlo nada mejor que algún buen detector de metales, y en la sastreria nos pareció ver un estupendo iman. Cuando averiguamos su precio todo parecia encajar... ¡nueve monedas de oro!. Con él en nuestro poder nos dirigimos a la playa Good Form, donde podremos desenterrar el misterioso reloj.

Sólo nos resta encaminarnos de nuevo al barco de Garfio para caminar esta vez hacia la izquierda, alli, tras advertir el Capitán nuestra presencia por obra y gracia del ruidoso reloj, asistiremos a una intensa escena, que cierra lo que podriamos considerar como la primera parte del juego.

APRENDIENDO A VOLAR

Tras saltar del barco de Garfio, nos encontraremos inmersos (nunca mejor dicho) en una curiosa situación. Dentro de una pantalla situada en el fondo del mar, unas impasibles sirenas asisten como testigos a nuestros desvelos por conseguir volver a la superficie. Una gran concha se convertirá para nosotros en improvisado ascensor, pero antes tendremos que conseguir desatascar un mecanismo (usar la imaginación para averiguar como), y no olvidar recoger una concha más pequeña que se encuentra en el interior de la de mayor tamaño.

Una vez en la superficie, y caminando hacia la derecha, llegaremos al Bosque de Nunca Jamás, un intrincado laberinto ante el que os planteamos dos alternativas, o bien lo exploráis por vuestra cuenta hasta dar con la salida, o bien seguís las siguientes direcciones para caminar: derecha, derecha, derecha, arriba, derecha, arriba, izquierda, arriba, izquierda, izquierda.

Llegaremos hasta un arbol, donde tras ser objeto de un penoso percance del que seremos librados por la oportuna aparición de Campanilla, podremos entrar. En estas nuevas zonas tendremos que acometer una variada serie de acciones, no demasiado numerosas (como ya hemos comentado repetidamente, «Hook» no es un



Peter [illegible] algunas [illegible] a sus queridos hijos.

juego que destaque por su complejidad ni extension), pero si un tanto intrincadas.

Como realmente el fin de la aventura no está demasiado lejano, y tampoco queremos daros las cosas tan fáciles, vamos a ofreceros tan solo una serie de pistas desordenadas que sabiamente aprovechadas os permitirán completar el juego. Alla van.

Para conseguir las flautas de pan, que se encuentran en el taller de los niños perdidos, necesitamos dispararles una flecha con una arco. La flecha es fácil de conseguir, pero el arco lo deberemos construir nosotros mismos utilizando una rama (ojo por que podemos conseguir dos y solo vale una) y un pedazo de cuerda, que obtendremos a partir de una red de pescador abandonada.

Con la concha marina anteriormente obtenida podremos asustar a la gallina y robarle así los huevos, que determinado personaje nos cambiará por un estupendo y muy útil trozo de goma elástica.

En la zona denominada las cuatro estaciones podremos obtener una preciosa flor (una caléndula), con la que podremos agasajar a Campanilla, que se encuentra en la Charca Redonda.

Para conseguir volar es necesario saltar tres veces desde lo alto del acantilado, para una vez hecho esto, usar el trozo de goma elástica en el gigantesco tirachinas, y convertirnos así en la primera «pelotilla» humana.

Al lado del charco situado bajo el acantilado encontraremos un personaje que, tras ser preguntado acerca de sus pensamientos felices, nos regalará unas cuantas canicas.

EL DESAFIO FINAL

Realizadas todas estas acciones correctamente, estaremos en condiciones de dirigirnos a Rufio, el personaje que encabeza la mesa del comedor de los Niños Perdidos, para sencillamente decirle «Oh Rufio».

Hecho esto nos dirigiremos a la Charca Redonda, donde tras caminar algunos pasos hacia la derecha, seremos conducidos por arte de magia a una nueva pantalla, donde simplemente observando los objetos que en ella se encuentran (la pequeña casita de madera, la mecedora y la chimenea) conseguiremos acceder a una secuencia que reproducirá ante nuestros ojos algunos de los hechos del pasado de Peter Baning.

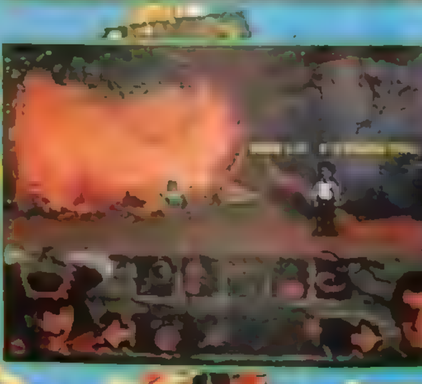
Cuando finalice seremos trans... a la escena final del juego, en la ... fin tendremos que enfrentarnos car... ra con el mismisimo Garfio. La bat... entabla de una forma un tanto ... pues se nos permite elegir entre ... de mensajes que una vez dichos ... la batalla hacia uno u otro cont... La secuencia correcta es la siguie... mer mensaje, tercer mensaje, se... tercero, tercero y... y, de nuevo nos ... la vena perversa y os dejamos a... averigÀeis por vuestros propios med... cual es el mensaje final correcto.

Si lo lográis, Garfio morderá ... vez más el polvo, y asistiremos a un h...oso y merecido «happy end», que p...dra punto final a la aventura. ¡That...s all folks!.

JOSE EMILIO BAR...ERO









Si andas con mucho ojo y observas con atención todo lo que aparece a tu paso, será fácil salir de cualquier extraño lugar.




TODAS LAS SEMANAS EN TU KIOSCO
OK CONSOLAS
VIVE LA AVENTURA CON TUS
JUEGOS PREFERIDOS POR SOLO
100 PTAS.
¡¡POR SOLO
100 PTAS!!
ESTA SEMANA
SUPER POSTER
A DOS CARAS
DEL GREENDOG
Y DEL TALMIT'S
ADVENTURE
Super R-Type
VIVE LA GRAN
CRUZADA
ESPACIAL
JUEGA COMO
LOS GRANDES
New
Zealand
Story
¡RESCATA
A TU CHICA!
THE NEWZEALAND STORY
ocean
TU CITA
SEMANAL
CON LAS
CONSOLAS



NUEVOS CAMINOS

Os introducimos en el fabuloso mundo de Cyberdreams de la mano de Patrick Ketchum y James Morticelli

Los responsables de Darkseed cuentan los pormenores de una gran compañía y nos presentan su nuevo desafío: Cyber Race, un verdadero reto a la inteligencia, creatividad y calidad.

Hablar de hombres como Patrick Ketchum no es fácil, pues sus diferentes facetas complican la tarea del periodista, sólo su inteligencia y simpatía construyen el puente por donde la charla franca y amena transcurre. Patrick es un veterano del mundo del software de entretenimiento como lo ha demostrado en estos doce últimos años. No obstante, su proyecto más ambicioso lo puso en práctica en 1990, con la fundación de la compañía Cyberdreams, de la que es el presidente.

Con anterioridad a la creación de Cyberdreams, nuestro hombre fue presidente de sullivan Bluth Interactive media, Inc. donde las cotas de éxito mas grandes a nivel internacional, fueron alcanzadas con los lanzamientos de Dragon's Liar y Space Ace. Previamente, su paso por Toei Animation (USA Tozai), el estudio más grande en el mundo dedicado a la animación, sirvió de base para la creación de la División USA de esta compañía japonesa basada fundamentalmente en el negocio del video y la televisión.

En 1980 Patrick Ketchum fundó Datasoft Inc. lanzando productos como Zaxxon, Bruce Lee, Alternate Reality, Le Stick, Pac Man, Dig Dug, Pole Position, Goonies como así también muchos otros. En 1984 vendió a Gillete Co. esta compañía, la que ahora es parte de The Software Toolworks.

James Lamorticelli es el director de Marketing y Relaciones Públicas de Cyberdreams. Desde hace muchos años ha dedicado su vida enteramente a su profesión habiendo detentado puesto de gran responsabilidad en muchas compañías de renombre internacional, como en Hill and Knowlton Public Relations del grupo Wexler.

UNA REALIDAD PARALELA

OK PC: Después de la creación de un producto de la calidad de Darkseed, tiene que desatarse en la propia compañía un verdadero desafío para lograr shockear al público con algo similar o mejor aún. ¿Cómo se prepara Cyberdreams para el lanzamiento de otro?

P.K.: Sin lugar a dudas, es una tarea difícil. Es, como decías, un verdadero desafío. Pero creo que con Cyber Race lo conseguiremos. Para esta obra hemos contado con muchos profesionales y con un presupuesto que se aproxima a las sesenta millones de pesetas.

OK PC: Antes de pasar a Cyber Race, ¿habeís alcanzado todos los objetivos con Darseed?

P.K.: Creo que un buen ejemplo de esto, es la cantidad de traducciones que hemos tenido que hacer de Darkseed, que ha sido traducida al español, francés, alemán, chino, coreano, malasio y hebreo; siendo ya inminente la versión en japonés. Tampoco debemos olvidar que gracias a estas traducciones Darkseed ha sido distribuido en 25 países. Y que para estas navidades aparecerá la versión Amiga.

OK PC: ¿Qué nos puedes decir de Cyber Race?

J.L.: Cyber Race es una carrera en el futuro donde la simulación ha sido conceptualizada por una gran genio del sector, Syd Mead. En ella se encontrarán los mejores corredores de la galaxia para competir en una carrera jamás imaginada.

Siguiendo en la tónica de Cyberdreams de utilizar grandes artistas como H.R. Giger en Darkseed, esta vez hemos apostado por Syd Mead, quien ha sido responsable de grandes creaciones cinematográficas como Blade Runner, 2010, Aliens, Star Trek y Tron. También ha incursionado en la televisión y LA 15 y Cyberforce son el producto de esto.

Creo que la mejor definición de este proyecto son las palabras de Syd Mead "Diseñar Cyber Race es otra forma de expresar mi deseo de participar en el futuro."

OK PC: Nos gustaría que nos adelantaras, aunque sea suscintamente, la trama de Cyber Race.

J.L.: Cyber Race representa una idea sobre la posible solución de las guerras, ya que fundamentalmente se trata de dos mundos que constantemente se disputan la supremacía y una forma de dejar la lucha es esta carrera galáctica. Es también la única forma de poder sobrevivir en el universo, sin Cyber Race no hay oportunidad para nadie.

Básicamente, como ya hemos dicho existen dos razas que se hallan en guerra los pertenecientes a Terra y los de Kalidasa. El universo es una agonizante masa a la deriva gracias a las destructoras armas empleadas por ambos bandos y es cuando





PARA EL ASOMBRO

> "Diseñar Cyber Race es otra forma de expresar mi deseo de participar en el futuro."
> Syd Mead



James Lamorticelli (izda.) nos explica el desafío que significa Cyber Race.

Cyberdreams ha encontrado la clave del éxito en la inclusión de artistas como H.R. Giger, Syd Mead y Harlan Ellison, además de sus propios profesionales

todos los planetas que se ven amenzados fuerzan a los dos contedientes a remplazar la guerra por la carrera llamada Cyber Race. Nuestro héroe, Clay Shaw, perteneciente a Terra, no desea intervenir en ésta y rechaza el llamado de sus congéneres. Pero, ante el rapto de su novia, Alyssia, llevado a cabo por individuos de su propia raza para forzarlo a intervenir en la carrera, cambia su posición y acepta el reto.

Su peor enemigo es el malvado Mugyor, Señor de Kalidasa, quien con tal de ganar no dejará de utilizar ninguna posibilidad en su favor, sea cual fuere.

En esta aventura gráfica cuanto mejor juegas más cosas te suceden, te ves envuelto en mayor cantidad de escenarios, puedes comprar armas, como también relajarte un poco en la cantina.

OK PC: ¿Cuál ha sido el desarrollo Cyber Race y cuánta gente ha intervenido en él?

P.K.: Para la realización de Cyber Race hemos contado con la ayuda de John Krause como productor. Syd Mead ha diseñado todos los gráficos, el mismo medio donde ocurren los hechos, los distintos personajes y los vehículos. Una vez realizados los dibujos, ésto fueron enviados a los artistas de Cyberdreams para su coloración, como así también, su integración al ordenador. Posteriormente, se los devolvíamos a Syd para su aprobación final, asegurándonos de este modo una calidad impecable.

La programación en 3-D se inició a comienzos de 1991 y un segundo programador se unió al esfuerzo en diciembre de 1991, Gary Vick. Todos los programas y gráficos han sido realizados por Cyberdreams, con lo que hemos ganado en un control de calidad más severo. Paul Drzewiecki es nuestro Director de Arte y de Animación y además es el responsable de la conducción de dos artistas adicionales y un animador.



Con Patrick Ketchum repasamos página a página nuestra revista OK PC.

Darkseed ha sido traducido en 8 idiomas y distribuido en 25 países

OK PC: ¿Cuáles serán los requerimientos técnicos para poder jugar con Cyber Race?

P.K.: El jugador necesitará un PC con: 286 12 Mhz o mejor aún 386 16 Mhz, 640 K de RAM, tarjeta gráfica VGA (320 x 200; 256 colores), 4 discos de 3,5" 1.44 M ó 5



La producción de "Cyber Race" ha tenido un costo superior a los 60 millones de pesetas.

discos de 5,25" 1.2 M, disco duro Ratón, joystick y teclado, tarjetas de sonido: casi todas.

Ok PC: ¿Cuándo estará finalizado Cyber Race?

P.K.: En marzo de 1993, estará listo para su presentación en sociedad la version de PC y posteriormente, sobre finales de año, las versiones de Amiga y Macintosh.

OK PC: ¿Cómo definirías este nuevo proyecto de Cyberdreams?

P.K.: Creo que la mejor definición de este proyecto son las palabras de Syd Mead "Diseñar Cyber Race es otra forma de expresar mi deseo de participar en el futuro."

OK PC: Sabemos que teneis entre manos otra obra con un escritor de talla internacional. ¿Qué nos podeis adelantar?

P.K.: El proyecto de "I have no mouth, and I must scream" (No tengo boca y debo gritar) es muy ambicioso, pues para él contamos con la ayuda del escritor de ciencia ficción, Harlan Ellison. Quien es uno de los autores norteamericanos que más premios ha recibido. La historia es realmente fuera de serie, está construida en un mundo ficticio y terrible del futuro. Va a ser toda una revelación, no tengo dudas.

OK PC: ¿Cuándo pensaís ponerla a la venta?

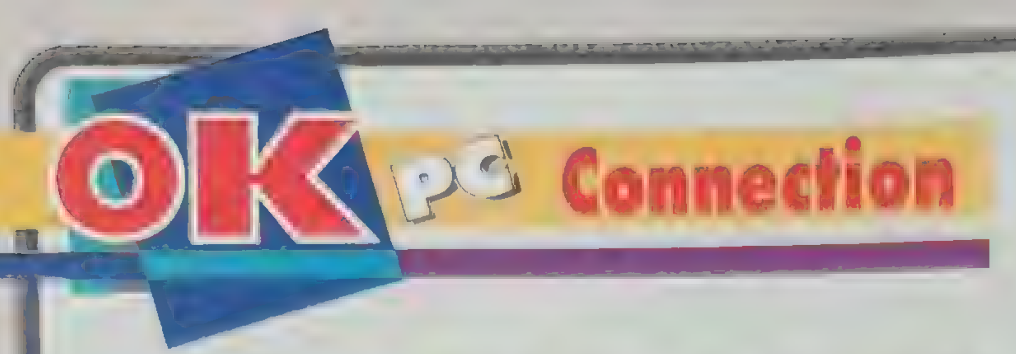
P.K.: Esperamos poder comercializar la obra en agosto de 1993.

Cuadro Tecnico de Cyber Race: 286 12 Mhz o mejor aún 386 16 Mhz 640 K de RAM Tarjeta gráfica VGA (320 x 200; 256 colores) 4 discos de 3,5" 1.44 M ó 5 discos de 5,25" 1.2 M Disco duro Ratón, joystick y teclado Tarjetas de sonido: casi todas.



"Cyber Race" es una increíble y apasionante car...





Un mundo por descubrir

Empieza a comentarse entre los más asiduos al PC, la posibilidad de comunicarse unos con otros a través de modems telefónicos u otros artilugios, con el fín de intercambiar aquellas informaciones interesantes que pudiesen poseer. El motivo de éste artículo, las B.B.S., son actualmente un medio rápido, aunque algo caro, de comunicación inter mundial.

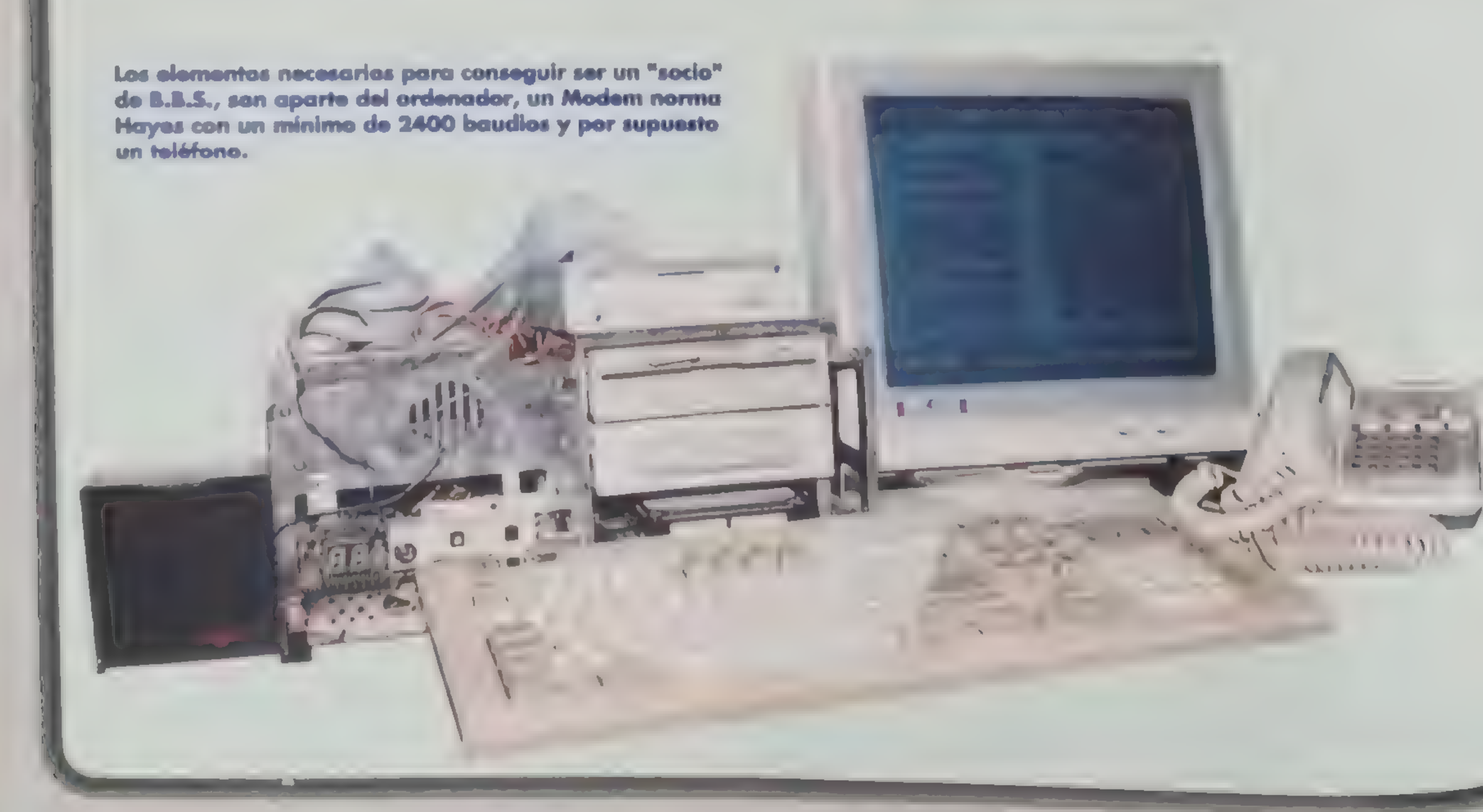
ALGO DE HISTORIA.

Las siglas B.B.S. corresponden a Bulletin Board System (Tablero Electrónico de Boletines) debido a que nació con esta idea básica, la de que fuese un lugar donde poder leer anuncios de otros usuarios. Pensemos que cuando aparecieron las primeras BBS (en Estados Unidos, por supuesto) el material necesario para poder usarla tenía un coste muy elevado (tanto los ordenadores como el modem) así que fue algo muy restringido a usuarios elitistas, normalmente universitarios o gente que en el trabajo dispusiese del material necesario para poder conectarse.

Si por estos motivos eran escasos los usuarios, imaginaros el número de BBS que podría haber por aquel entonces.

En realidad una BBS es un "centro" que recibe llamadas por la RTC normal (Red Telefónica Conmutada) y se encarga de atenderlas a través de un Software especial. Este "centro" en realidad es la unión de un ordenador más o menos potente, un MODEM y un programa que se encarga del control de usuarios y la organización de los datos disponibles. La gran mayoría de BBS españolas son totalmente gratuitas y su funcionamiento es de 24 horas al día. A primera vista, resulta un tanto incomprensible para los usuarios el que el SysOp (siglas de System Operator, que es en realidad quien efectua el mantenimiento de la BBS) haya instalado todo un sistema de comunicaciones, de acceso las 24h. y totalmente gratuito, la verdad es que para entender los motivos que mueven a estas entidades a crear una BBS hay que estar metido en este mundillo y como no, como todos los demás algo loco, digamos que es una labor un tanto "altruista".

Para conectar con una BBS y poder disfrutar de sus ventajas, el usuario debe disponer (a parte del supuesto ordena-

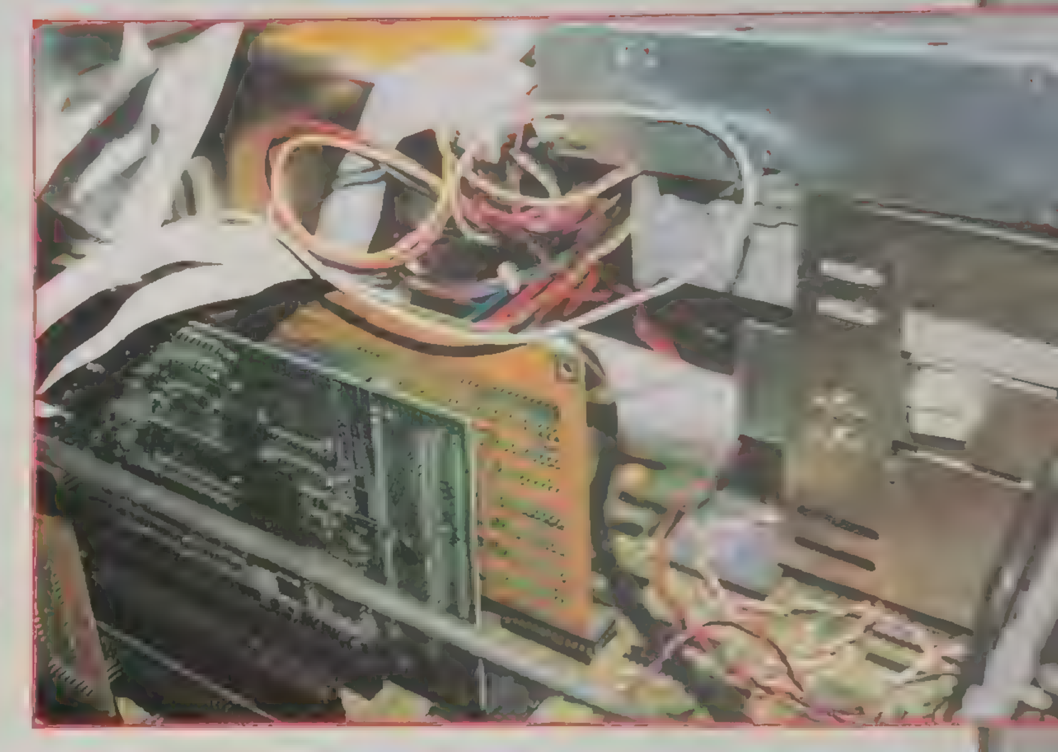


Los elementos necesarios para conseguir ser un "socio" de B.B.S., son aparte del ordenador, un Modem norma Hayes con un mínimo de 2400 baudios y por supuesto un teléfono.

B.B.S.

dor) de un modem que funcione preferiblemente a 2400 baudios (nunca menor, no salen rentables hoy dia, incluso si pudiesemos permitirnos uno de mayor velocidad no debemos dudarlo) que cumpla la norma estándar Hayes. A la típica pregunta de mucha gente de si con su tarjeta de Ibertext puede conectar con la BBS, desgraciadamente no, ya que muy pocas BBS incorporan la norma V.23 entre sus posibilidades sobre todo debido a su desesperante lentitud; y como tercer elemento nos hace falta un programa de comunicaciones. Los hay muy buenos y de dominio público, con lo que el precio de este se limitará a lo ávidos que seamos para conseguir diskettes a buen precio.

Bien, ya disponemos de todas las piezas, y después de habernos estrujado el cerebro para instalar aquel modem que nos vendió Paco y que hemos tenido que instalar por nuestra cuenta (si no lo creeis, hablad con quien halla intentado instalar un modem por primera vez sin ayuda). Una vez que, vencidos todos estos obstáculos (y muchos más), dispongamos de nuestro primer número de telefono y tras habernos pasado 3 horas para poder conectar, !!! POR FIN !!! oímos que al otro lado de la linea telefónica se descuelga y un pitido agudo nos pone sobre aviso de lo que va a ser nuestro primer paso en el mundo de las BBS.

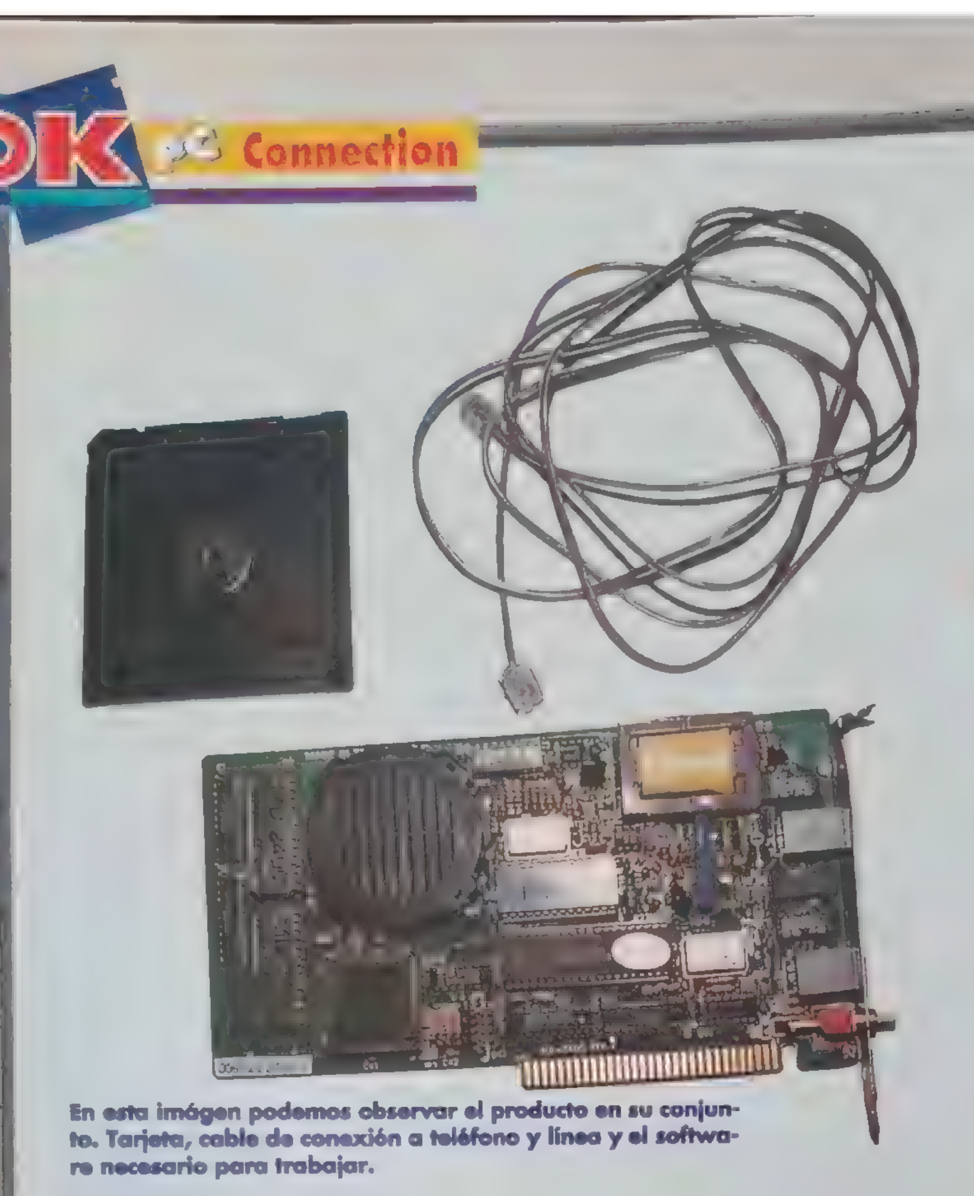


Si el modem que tenemos es posible instalarlo dentro del ordenador, como se observa en la foto, ocupará menos sitio y será mucho más cómodo de manejar.

YA ESTAMOS DENTRO.

Tras una pantalla de bienvenida en algunos casos repleta de colorines y en otros escueta pero irremediablemente más rápida, vemos aparecer en nuestra pantalla una indicación de que introduzcamos nuestro nombre y después de esto, un largo cuestionario en donde el sistema nos preguntará todos nuestros datos. Teléfono, dirección, clave de acceso, pseudónimo que vamos a utilizar, ordenador que usamos, etc... y terminado este aparentemente interminable cuestionario, nos explicará mas o menos por encima qué es una BBS y los servicios que podemos encontrar en ella, aconsejándonos que leamos los Boletines antes de comenzar y que escribamos un mensaje de presentación al SysOp de esta BBS.

Al principio todo esto de Boletines, Ficheros, Sysop, Cuestionarios, etc... nos parecerá un tanto estraño. Pasados unos minutos en los que iremos tomando un familiar contacto con el software, en realidad, todos estos conceptos son muy simples y la mayoría de las veces están dispuestos de una manera lógica y fácil de usar. En Boletines podremos encontrar diferentes opciones que nos informarán de diversos temas, desde las apoteósicas facturas de telefónica, la bolsa, la crítica de la última película de moda, metodos de como librarse de la mili, ofertas de



En esta imágen podemos observar el producto en su conjunto. Tarjeta, cable de conexión a teléfono y línea y el software necesario para trabajar.

material informático, normas de la BBS y un sinfín de documentos de interés.

En la sección de Ficheros, existe una increíble variedad de secciones con los mas diversos temas: antivirus, juegos, compresores y descompresores, programación, Windows, etc...; todos ellos de Dominio Público o de Shareware (o al menos eso es de esperar). Se está avanzando bastante en el tema y cuando aparece un nuevo antivirus o un nuevo compresor no tarda mucho en estar disponible en la BBS. En algunas BBS existe un término llamado «ratio» que indica la cantidad de programas que hemos cogido y la cantidad que hemos dejado, si el ratio está activado, y llegamos a su límite, para seguir cogiendo programas deberemos enviar alguno para que nuestro ratio baje.

La sección con más solera de una BBS, la más interesante y a la que mas utilidad se le saca (aunque hay algunos que cuesta sacarles de la sección de ficheros) es la de conferencias o conjunto de áreas de mensajes. Cada área de mensaje está dedicada a un tema concreto, así podemos encontrarlas desde Hardware, Programación en Pascal, General, Virus, UNIX o Juegos, hasta conferencias de ambiente mas chabacano como pudiera ser Piques, Chistes, u otras más inconfesables. En cada área, los usuarios que dispongan de acceso pondrán escribir mensajes tanto públicos como privados. En el primer caso podrán ser leidos y respondidos por el resto de personas que se encuentren en esa conferencia. En el caso de los privados solamente el destinatario podrá leer su contenido. Resulta inmensamente gratificante ver como la gente nunca olvida que alguna vez han sido novatos y por tanto, cualquiera que escriba un mensaje presentándose y diciendo que es nuevo no tardará en obtener respuesta (sobre todo si quien escribe el mensaje es del sexo femenino, el cual no es abundante en estos menesteres y las pocas que hay, hay que cuidarlas).

ACUERDOS ENTRE DIFERENTES B.B.S.

Hay unas redes organizadas que son acuerdos entre diferentes BBS de manera que comparten conferencias, no solo a nivel nacional sino, incluso a nivel internacional. Las BBS se conectan entre sí un mínimo de una vez diaria y se transfieren los nuevos mensajes que se han escrito desde la última conexión en las conferencias compartidas, de manera que perfectamente, un mensaje escrito aquí en España, en menos de 24h. puede estar en centenares de BBS de todo el mundo. Estas son las tres secciones básicas de una BBS, aunque en realidad hay ya bastantes más. También se puede disponer de una zona (o al menos los que usen EXOLON BBS) con juegos y programas ON LINE que permiten que haya partidas e intercambios de información entre los distintos usuarios. Otras secciones nos permiten configurar nuestros datos, cambiar los colores e incluso participar en el popular «chateo» que es una conversación con otro/s usuario/s si la BBS dispone de más de una linea de teléfono y si no, nos permite poder entrar

Una placa de modem mantiene una apariencia muy similar con cualquier tarjeta de las del mercado.



PARA PODER DISFRUTAR DE ESTE SISTEMA EL USUARIO DEBERA DISPONER DE ORDENADOR, UN MODEM CON 2400 BAUDIOS MINIMO Y POR SUPUESTO UN TELEFONO.

en conexión con el SysOp del sistema y entablar conversación con él.

Y secciones y más secciones como el mailer, el banco de tiempo, etc... pero sobre todo y ante todo, lo más importante es la gente que conoces a través de una BBS. Podemos decir que aunque es un sistema para transmitir información, resulta idóneo para conocer gente. Desde estas lineas, un saludo y mis más sinceras felicitaciones a todos los "locos" que he conocido a través de este sistema. Os puedo asegurar que son geniales, o si no, pensad como responderiáis vosotros si alguien os llamase un viernes a las 17:30 a casa y os dijese que es el Sysop de no se que BBS, ha cogido una lista de usuarios al azar y que como está aburrido, al día siguiente Sábado a las 23:00 se hará una cena con los usuarios que quieran venir (todo esto sin conocerse personalmente ni haber hablado antes previamente, por supuesto). Pues nada, un saludo para todos los chalados que se vinieron a esa cena, a las que vinieros después y a las que están por venir (no sólo se cena, no os vayáis a creer, además hay fiesta, aunque durante la cena alguien diga siempre eso de: ... prohibido hablar de informática ...).

AMISTADES MADE IN BBS.

Miles de historias de este tipo son las que protagonizan la gente de las BBS, incluso cuando yo he salido de mi localidad, ha habido gente (a la que no había visto en mi vida) que me brindó su casa para pasar unos dias... ¿¿¿Son o no son geniales??? (por fin han dejado de apuntarme con una pistola).

Y después de todo esto, y para los que quedais, ya que la mitad se ha ido en el segundo párrafo y un buen puñado se ha quedado dormido leyendo esta especie de "postulado" . ¡Hombre!, veo que hay una persona (¡milagro!, ¡¡ hay una !!) que se está preguntando que es eso del mailer y del banco de tiempos.

Expliquemos, (para que no digan que nos quedamos a medias) que el banco de tiempos es un sistema con el cual el tiempo (valga la redundancia) que nos haya podido sobrar hoy, (normalmente se dispone de un tiempo diario limitado a 1 hora), lo podamos guardar para utilizarlo cuando nos pueda hacer falta, pudiendo "ingresarlo" por un tiempo, con lo que obtendremos un 10% más, todo un banco...). El mailer es como el secreto del alquimista, la piedra filosofal que nos permite ahorramos unos cuantos pasos telefónicos (cosa que nuestro menguado bolsillo agradecerá) ya que su función consiste en enviarnos los nuevos mensajes comprimidos a casa y ya en nuestra casa y con el teléfono COLGADO, leerlos y tranquilamente irlos contestando.

A todo esto, y ya que no hemos hablado de ello, un modem compatible Hayes a 2400 baudios con normas V.21, V.22 y V.22bis, lo podemos conseguir (nuevo por supuesto) por unas 11.500 ptas, aproximadamente y derechos de autor aparte.

Así que recordad, sobre todo y ante todo para coger la dinámica de una BBS, aparte de tener un poco de paciencia sobre todo al principio, hay unas pequeñas normas de conducta, no hay que olvidar que es un sistema privado y que por regla general no recibe subvención ni apoyo económico de ninguna parte. Los gastos son sufragados integramente por el SysOp, así que lo menos que se puede pedir es que la gente sea responsable en los mensajes y ficheros que deje almacenados en el sistema, que sea lo mas honesta posible a la hora de responder cuestionarios y que intente colaborar lo máximo posible en las sección de conferencias, dejando de cuando en cuando un mensaje (que es al fin y al cabo lo que da vida a una BBS). Aunque la tentación del área de ficheros sea muy grande (tened en cuenta que en bastantes casos el volumen de programas almacenado es muy alto, en EXOLON BBS por ejemplo se dispone de más de 1.200 Megas de programas) y sobre todo, como regla principal, acudir a las cenas (jejeje...).

Sin nada mas que decir, esperando que no os hayais aburrido demasiado con este pequeño rollo, y deseando veros algún dia dando saltos por las BBS (por cierto, jeje... el teléfono de EXOLON es el (96) 248 06 21). Un saludo especial a BBS amigas como ATHARVA, ATOMIC, 51-YRVIN, DIGICORP, ATLANTIS, MICACO, ETC..., ETC... (no caben todas, por tanto, que me perdonen aquellas que me pasé por alto).

Y recordad....¡ Prohibido hablar de Informática!

Jose MªBadía García.



Todo queda dispuesto para una divertida conexión con cualquier parte de tu país o de cualquier otro al que desees accedera través de tu modem.



Bobby

DESPUES DE WHITNEY HOUSTON

Tras su matrimonio con la fulgurante estrella Whitney Houston, lo mejor que le ha podido pasar al genial Bobby Brown ha sido la edición de su nuevo disco que ha querido titular con su nombre, quizá por homenajear su propia carrera artística, que no es para menos. Sus nuevas y marchosas nuevas canciones llegan al mágico número de catorce, lo que nos da una idea del caudal de imaginación que posee este «number one» de las discotecas más en boga. Todos ellas están producidos casualmente por el mismo productor que lleva los temas del "casi blanco" Michael Jackson, es decir, Teddy Riley, junto al plurinombrado L.A. Babyface.

No podía faltar alguna canción en la que apareciese incluida su esposa, por lo que "We've got something in common" mostrará lo que esta pareja consagrada de voces tan especiales pueden conseguir juntas. Si te gusta Bobby Brown, "Bobby" te encantará seguro

Milagro

SANTANA Y TODA GUITARRA



¿Quién de vosotros no escuchó alguna vez un tema de los que hicieron famoso a este guitarrista de élite?. Si has respondido negativamente, sigue leyendo porque seguro que su nuevo álbum te pondrá al día sobre los logros de éste mexicano legendario. "Milagro" es un compendio de distintos ritmos que te va a llevar a bailar al son que Santana toque, sin que apenas te queden fuerzas para eludirlo. Su música sigue siendo básicamente instrumental, pero en este caso esta característica añade la "salsa" suficiente para que este L.P. no falte en tu discoteca.

Si creías que estaba muerto, te equivocabas rotundamente porque como el Ave Fénix, Santana resurge de sus cenizas volando hasta tu tocadiscos.

Salvar la tierra

PONIENDO UN POCO DE NUESTRA PARTE

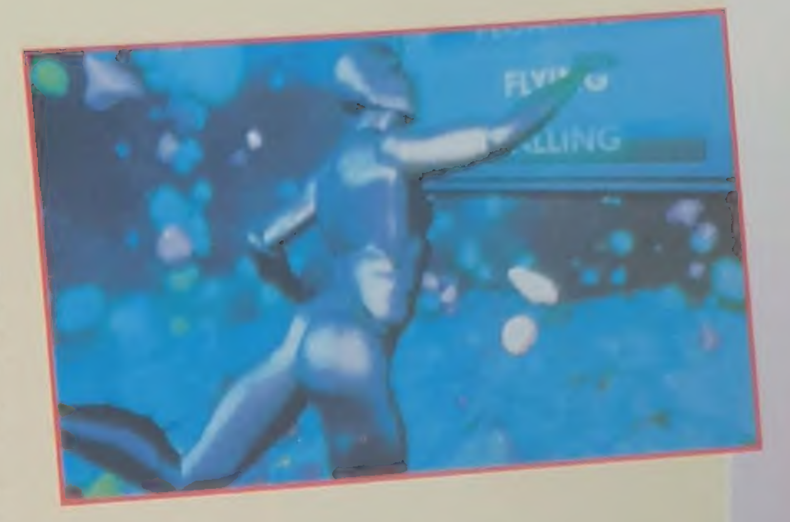


Con el esfuerzo de muchos de los más populares cantantes actuales, se ha «fabricado» un L.P. buscando una pretensión que ya no oculta su candente vigencia : Salvar la Tierra. Un conglomerado dotado de las grandes gotas de calidad de unos artistas que buscan, con el único arma que conocen a la perfección: su música, lograr motivar al público en general del peligro que futuramente corremos. Ahí están Dire Straits, Elton John, Queen, U2, Sting, REM y muchos otros más, uniendo sus voces al grito unánime y cada vez más extendido de luchar por conservar lo poco que nos queda de bello en este mundo.

Participar en este tipo de campañas es beneficioso para todos, así que aportemos el granito de arena para construir esa montaña que en el fondo tanto deseamos.

El cortador de césped

UNA NUEVA FANTASIA VISUAL



Como ya hicieran en su momento los incansables cerebros de Disney con «Tron» ahora, el director Brett Leonard, tomando como referencia válida un insuperable título de Stephen King, intenta marcar un hito cinematográfico utilizando para ello los increíbles avances de las técnicas de animación por ordenador. La situación que se plantea está guiada por el tópico del malvado científico Dr.

Angelo (Pierce Brosnan) que intenta llevar a cabo sus experimentos sobre realidad virtual con un retrasado mental, Jobe Smith (Jeff Haney), el ayudante de jardinería.

Conseguirlo, por supuesto que lo consigue, pero puede que el ratón de laboratorio elegido para el mencionado experimento no sea el más adecuado y la cosa lleve a sufrir algún inesperado peligro. El disminuído mental adquirirá pronto funciones de superhéroe computerizado y por supuesto estas querrán ser utilizadas por la típica horda de conspiradores tan utilizada. Al final quizá Jobe quiera aprovechar todos sus poderes para construirse su propia venganza, surgiendo la eterna duda de haber creado un héroe o un monstruo.

Los fanáticos de las computadoras e incluso los enamorados de los efectos especiales de calidad estáis obligados a ver esta pelicula que nos acerca un poco más a todo aquello que aún vemos tan distante.

Un horizonte muy lejano

EL RETORNO DE UNA FAMOSA PAREJA

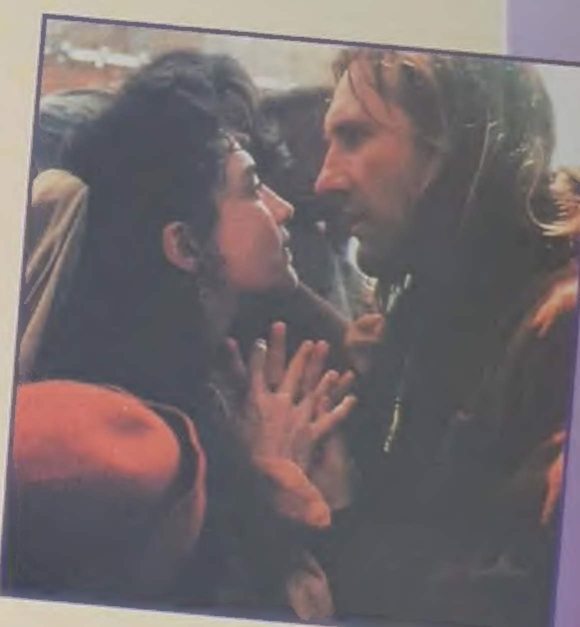
Viendo como después de su matrimonio, Tom Cruise y Nicole Kidman se desenvuelven en está historia romántica, sólo podemos exclamar: ¡qué bonito es el amor!. Sus papeles son los de dos pioneros de origen irlandés que descubren su destino juntos en los incomparables paisajes del Far West. La eterna complicación de las clases sociales vuelve a ser el tema de colación que pretende llevar la fuerza de la trama. El hijo de un campesino pobre, por supuesto, y la hija rebelde del terrateniente en busca de su propia identidad. Ante esta texitura, sólo el amor podrá romper todas las trabas necesarias para conseguir el propósito final del romance, por otra parte, tan esperado.



1942

EL OTRO COLON

Una nueva visión sobre la tan manida figura de la vida del infatigable viajero Cristobal Colón. La más cercana quizá, por gozar con parte de presupuesto donado por nuestro pais siendo por tanto, coproductores de la misma. Gérard Depardieu, encarna, bajo la atenta supervisión del director Ridley Scott, el papel de un Colón muy criticado durante toda la historia, pero con una importancia relevante en la construcción del mundo que hoy disfrutamos. Quién quiera ampliar sus conocimientos sobre los valores y defectos de éste peculiar sujeto y de las circunstancias que lo rodearon, tiene a su alcance una buena oportunidad de hacerlo visionando esta reconstrucción de la historia transformada en película.



OK PC Hits

NUESTROS ELEGIDOS DEL MES

RANKING

1 
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (LUCAS ARTS)

2 
ULTIMA UNDERWORLD (ORIGIN)

3 
KING QUEST V (SIERRA)

4 
POWER MONGER (ELECTRONIC ARTS)

5 
HOOK (OCEAN)

6 
RAMPART (ELECTRONIC ARTS)

7 
CRUISE FOR A CORPSE (DELPHINE)

8 
GRAND PRIX UNLIMITED (ACCOLADE)

9 
TOYOTA CELICA (GREMLIN)

10 
DOUBLE DRAGON III (STORM)

OFF THE RECORD

El retorno de el más esperado héroe en la historia del cine y casi de los videojuegos, se ha concretado por fin en «Indiana Jones and the fate of Atlantis». Creemos que merecidamente ocupa el primer lugar aunque sólo fuese por lo que se hizo de rogar, aunque en honor a la verdad el juego presenta unas dosis de calidad gráfica y sonora verdaderamente deslumbrantes. «Indy» de nuevo ha de enfrentarse con la ya familiar amenaza nazi, pero no lo hará por supuesto con las manos vacías. Su látigo y Sofía, un antiguo amor islandés, serán sus compañeros inseparables de esta super aventura en la que deberemos de encontrar el perdido mundo de la Atlántida antes que los malvados alemanes. Estos como siempre sólo lo quieren por conseguir uranio que le ayude a aumentar su capacidad de poder y ver si de una vez por todas dominan el mundo, con el permiso del Dr. Jones por supuesto.

«Ultima Underworld» es un juego de role de los que están dispuestos a ser leyenda en el género. Esta saga parece inacabable, afortunadamente, puesto que en el ECTS de Londres ya vimos algunos atisbos de los que sobre la siguiente parte se está preparando. Gráficos tridimensionales de auténtica calidad desarrollados en un castillo medieval de ambiente tenebroso que pondría los pelos de punta al mismísimo Conde Drácula. En tiempos del medievo también se sucede la aventura de un magnífico «King Quest V», otra de las sagas de más éxito. El rey Graham, busca todo aquello que más quería y que le robó el malvado mago Mordack con un encantamiento digno de los muchachos de Sierra que parecen tener una imaginación inacabable.

«Power Monger», ideal para todos aquellos que tenéis vena de estrategas. La lucha por la tierra, las guerras, la reconstrucción de un nuevo imperio, todo se condensa en un precioso juego que hará las delicias de los más enrevesados cerebros de este mundo y de algún otro de por ahí. Como por arte de magia, volvemos de nuevo al país de Nunca Jamás para disfrutar viendo como Peter Pan vuelve a vencer al malvado Capitán Garfio en este entretenido mundo de «Hook».

Y si te gusta jugar a los barquitos y además echar alguna que otra partidilla de «Tetris», ahora puedes ahorrarte la mitad de esfuerzo jugando solamente con «Rampart» un sensacional y enganchante juego en el que habrás de defender tus posesiones del ataque de barcos piratas.

Cuando la mano del asesino veas esposar, pon tus ojos en «Cruise for a Corpse» y sabrás que no hay crimen perfecto cuando existe un inteligente detective de por medio. A gran velocidad nos movemos para llegar a tiempo al «Gran Prix Unlimited», dónde se encuentran todos los reyes de la fórmula uno que siempre hemos admirado. Emoción en cada curva, tramo o recta hasta que recibas el banderazo final. Pero si tu espíritu es más "campero", con «Toyota Celica», podrás conocer todos los secretos del mundo del rallie sin salir de tu habitación y al volante de tu joystick.

Finalmente y como parece que vamos de saga, a ver si consigues esta vez salvar a la chica en «Double Dragon III», porque dicen que a la tercera oportunidad va la vencida, aunque nosotros creemos que todavía se te pueden conceder alguna que otra ocasión más.



PLATINUM
n.° 1 Tus tiendas de videojuegos en Barcelona
VENTA POR CORREO
5° aniversario
1992
n.° 1 en Barcelona
cosecha de 1987
GRAN LANZAMIENTO
SUPER NINTENDO
29.900 Super Mario World de regalo y 1 pad
SUPER NINTENDO
¡POR LA COMPRA DE UNA CONSOLA SUPERFAMICOM 1 REGALO SORPRESA!
19.900
9.900
16.900
25.990
13.900
NOVEDADES NINTENDO MAS DE 100 TITULOS A TU DISPOSICION Y ¡MONTONES DE REGALOS!
PLATINUM
BARCELONA
ROGER DEFLOR, 125
08013 Barcelona
447 03 61
PLATINUM
GRACIA
P.° SAN JUAN, 192
08025 Barcelona
459 07 48
PASA A RECOGER TU CARNET DEL CLUB
PLATINUM
BARCELONA
Diputación, 385
08013 BARCELONA
NUEVA
PLATINUM
VERDUM-ROQUETAS
VILADROSA, 82
08031 Barcelona
353 65 73
PLATINUM
HORTA
VILAPICINA, 14
08031 Barcelona
407 00 07
NUEVA
5.° ANIVERSARIO 5.° ANIVERSARIO 5.° ANIVERSARIO 5.°
ANIVERSARIO 5.° ANIVERSARIO 5.° ANIVERSARIO 5.° A


¡VIVE A TODO RIESGO CON...
crazy CARS 3
Quema las autopistas de U.S.A., al volante de tu Lamborghini Diablo en el loco mundo de carreras ilegales los sábados por la noche.
— Pon a prueba tus habilidades através de 60 rutas diferentes. Zigzagea entre el tráfico, supera la competición, choca con tus oponentes y sácalos fuera de la carretera, y sobre todo ¡cuidado con la policía!
Varios entornos: Ciudad, desierto, montañas, nieve, lluvia, conducción nocturna y aún más.
LA PIRATERIA ES DELITO
PRO IN
División SOFTWARE
Marques de Monteagudo, 22 bajo
Telefs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax. 361 26 06
28028 MADRID